1

TRADIMENTO A DRAKENWOOD



PAUL VERNON

unicorno



librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi



Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

ISBN 88-7068-538-1
Titolo originale: «Unicorn Fatemaster Adventures - Treachery in Drakenwood»
Prima edizione: HarperCollins Publishers Ltd.

Illustrazione di copertina: Peter Andrew Jones

via San Francesco, 62 Tel. 040/637969 - 637763 Fax 637866
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

TRADIMENTO A DRAKENWOOD

PAUL VERNON

illustrato da Barrie Morton
mappe di Paul Vernon e Endless Games
tradotto da Flavio Gregori



Edizioni E. Elle

RINGRAZIAMENTI

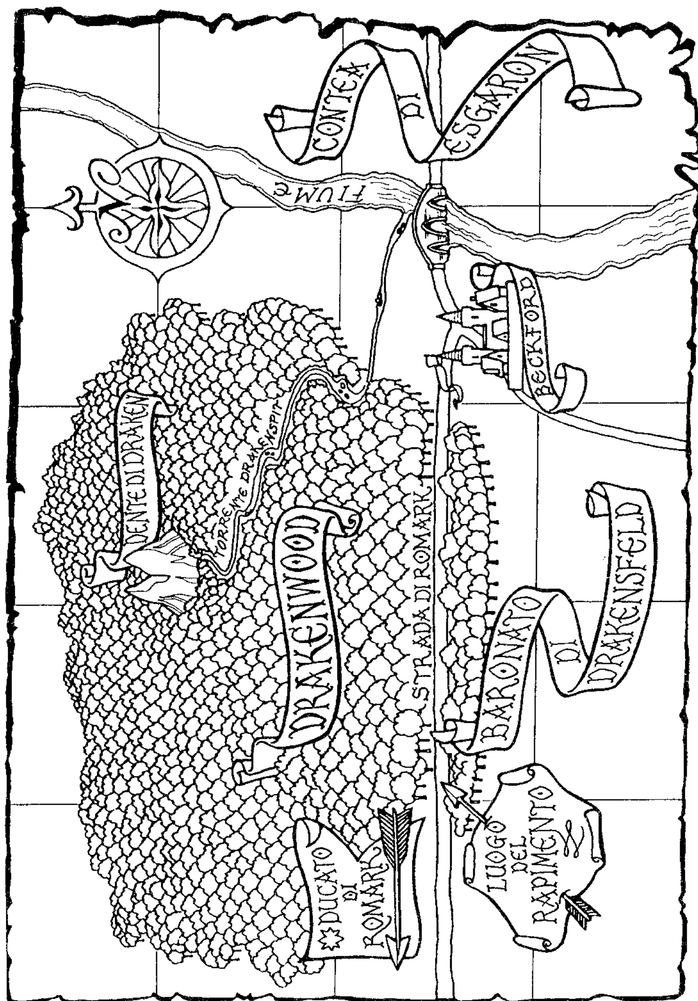
Devo ringraziare molte persone per l'aiuto e l'incoraggiamento ricevuto mentre scrivevo questo libro, e specialmente Allen Hickling e Mike Cooper per i loro indispensabili suggerimenti; Sean, Keith, Steven e gli amici per l'assistenza tecnica; Gill & Gill per la trascrizione a macchina; infine Penny, per aver così meticolosamente controllato il testo e il funzionamento del gioco.
Un grazie va anche a "Endless Games" (2, The Old Bakery, Long Itchington, CV23 8PW), per avermi permesso di usare i loro "Endless Plans" nell'ideazione delle mappe interne, ed anche a Northern Sages (Market Street, Rochdale, OL12 8SE), per avermi permesso di usare quattro illustrazioni tratte dal gioco di ruolo "Star-Stone".

Paul Vernon,
gennaio 1985

Questo libro è dedicato a
Harry Lydiate (1928-78), il quale è stato
la causa di tutto questo molti anni fa,
presentandomi ad uno Hobbit non proprio
del tutto rispettabile...

INDICE





INTRODUZIONE

La foresta di Drakenwood è un luogo pericoloso, particolarmente la notte. Tre notti fa, quando ti sei dovuto fermare a dormire nella foresta, sei salito su un albero: sdraiarti sul terreno sarebbe stato troppo rischioso. E hai fatto bene, perché nel pieno della notte sei stato svegliato da una colonna di cavalieri armati fino ai denti, che sfilavano proprio sotto il tuo albero. I cavalieri si stavano dirigendo verso il Dente di Draken, una vetta solitaria che si erge nel cuore della foresta. Grazie alla luce delle torce che i soldati tenevano in mano, sei riuscito a notare che al centro dei loro scudi neri scintillavano, tetri e minacciosi, degli emblemi d'argento a forma di testa di drago. Uno dei cavalli, al centro della colonna, trasportava un triste fardello: una giovane donna che, legata, si agitava inutilmente per cercare di liberarsi. La ragazza aveva la bocca ben imbavagliata, e i suoi bei capelli biondi e la sua ricca veste azzurra erano insozzati di fango. Nonostante ciò hai capito subito, dalla stoffa finemente intessuta delle sue vesti e dai ricchi ornamenti, che doveva trattarsi di una ragazza nobile, e piuttosto importante.

Un imponente cavaliere dall'elmo piumato cavalcava a fianco della colonna, urlando ordini e incalzando i compagni. Un soldato gli si è avvicinato, e ha esclamato: "Sir Roderick ci ricompenserà bene per questo lavoretto, eh, capitano?"

Con rapidità fulminea il Capitano ha estratto la spada: le labbra dello sfortunato soldato non avevano ancora finito di pronunciare quelle parole, che la sua testa è caduta rotolando sul suolo coperto di foglie.

"Questa è la ricompensa che spetta a chi non tiene la lingua a freno!" ha grugnito il Capitano, pulendo sprezzantemente la spada sul mantello del cadavere. "Ci possono essere molte spie in giro, persino nella foresta di Drakenwood".

Ti sei afferrato ben stretto al ramo su cui dormivi, cercando di restare perfettamente immobile e sperando che nessuno dei cavalieri, intenti a togliere le armi e l'armatura al cadavere, sollevasse lo sguardo e ti scorgesse.

"Avanti, sbrigatevi!" ha continuato il Capitano, mandando con un calcione un soldato gambe all'aria. "Se continuate di questo passo sarà l'alba quando arriveremo al Dente di Draken!"

I cavalieri si sono precipitati ai loro cavalli e la colonna ha ripreso la marcia. Allora, con un sospiro di sollievo, hai potuto finalmente rilassare i muscoli delle braccia, doloranti per lo sforzo, mentre lo scalpiccio degli zoccoli si perdeva in lontananza.

Il giorno seguente hai frugato nel calzare sinistro del cadavere ed hai trovato una pietra preziosa, del valore di 10 Dobloni d'oro, che hai subito venduto al villaggio di Beckford, quella sera stessa. Per fortuna i cavalieri non avevano trovato la gemma nello stivale del loro compagno, altrimenti ti saresti ritrovato senza un soldo. Beckford era tutta in fermento per il rapimento della figlia del Conte di Esgaron.

Si diceva che la bella Lady Arowen stesse viaggiando verso ovest, attraverso il Baronato di Drakensfeld, per andare a congiungersi in nozze col Duca di Romark. Alcune miglia ad ovest di Beckford la sua scorta era stata assalita da una banda di soldati, i cui scudi, così correva voce, portavano l'emblema del Barone di Drakensfeld: una testa di drago su sfondo nero!

Tempo addietro al Barone era stata rifiutata la mano di Lady Arowen, e qualcuno asseriva che questo era il motivo del rapimento. Altri invece dicevano che il Barone, diversamente da suo fratello, Sir Roderick, era troppo uomo d'onore per abbassarsi a compiere una simile villania; e facevano anche notare che il Barone aveva offerto un ricco riscatto per la liberazione della donna.

"Sciocchezze" rispondevano gli accusatori del Barone, "lo fa solo per nascondere il suo misfatto".

Si diceva anche che lo stesso Conte di Esgaron fosse convinto della colpevolezza del Barone e che, oltre a offrire una grossa ricompensa a chi salvasse la figlia, aveva anche minacciato di muovere guerra al Barone, se non gliel'avesse restituita entro sette giorni.

Nella loro eccitazione gli abitanti di Beckford hanno dimenticato di notare che tu eri un estraneo, e così hanno risposto di buon grado a tutte le tue domande su Sir Roderick, il fratello del Barone. Tre mesi fa il Barone aveva fatto bandire dal suo territorio un amico di Sir Roderick, lo stregone Zandabar. Piuttosto che andare in esilio Zandabar aveva tramato per uccidere il Barone, e Sir Roderick gli aveva offerto il suo aiuto: infatti alla morte del fratello sarebbe diventato lui il

barone di Drakensfeld. Tuttavia il complotto era fallito. Sir Roderick e alcuni congiurati erano fuggiti a nord, e si riteneva che anche Zandabar fosse con loro. Da allora non s'era saputo più nulla di costoro.
Quella notte, prima di abbandonarti al sonno nel tuo alloggio, eri abbastanza soddisfatto: dopo tanto viaggiare alla ricerca di fama e fortuna, ora sembrava che il destino te li offrisse su un piatto d'argento. Una nobile damigella da salvare, una ricompensa da guadagnare, una guerra da fermare! La chiave di tutto questo si trovava sulla montagna nel cuore della foresta di Drakenwood!



NOTA SU QUESTA AVVENTURA

Diversamente da molti altri librogame, questa serie non indirizza il giocatore su percorsi definiti, per cui sei libero di andare dove preferisci.
Per aiutarti a registrare i tuoi movimenti, troverai nei paragrafi più importanti la mappa del luogo in cui si svolge l'azione. Ti conviene riportare queste mappe - man mano che le incontri nei singoli paragrafi - nei fogli quadrettati che trovi alla fine del libro, dei quali sarà meglio fare alcune fotocopie: così potrai avere una visione d'insieme del percorso che stai seguendo.
Attenzione però: i luoghi indicati nelle mappe non sono tutti contigui l'uno all'altro, per cui ti conviene usare la matita se vuoi disegnare la carta complessiva della zona: in questo modo potrai fare le correzioni che si renderanno via via necessarie.
Troverai le stanze che visiti sempre nello stato in cui le hai lasciate l'ultima volta (se ci sei stato), quindi ignora ogni riferimento a nemici, avversari o mostri, se te ne sei già sbarazzato.
In questa avventura verrai alle prese con molti pericoli, ed è probabile che il tuo primo personaggio ci lasci la pelle. Se questo accade, sbarazzati della mappa che hai usato, crea un nuovo personaggio e usa una nuova mappa.
Ci sono molti punti di ingresso all'avventura vera e

propria, cosicché non è detto che tu debba ripercorrere le tappe dell'avventura precedente.
Per giocare hai bisogno di tre dadi a sei facce, di una matita, di qualche foglio di carta e di una gomma.
Forse non ti sarà sempre possibile avere i dadi con te quando deciderai di giocare. Per questo su ogni pagina del libro sono stampati tre dadi. Per usarli, sfoglia le pagine molto velocemente con il pollice. Fermati su una pagina a caso: ecco fatto il lancio dei dadi! Se le istruzioni dicono di lanciare un solo dado, allora tieni conto solamente del dado stampato a destra; se dicono di lanciarne due, tieni conto dei due dadi a destra.
La prima cosa che devi fare è la...



CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Quando crei un personaggio devi usare il registro di avventura che trovi alla fine del libro. Puoi scriverci a matita oppure farne delle fotocopie per le prossime avventure.

Per determinare il tuo PUNTEGGIO DI FORZA tira un dado e aggiungi 6: otterrai un risultato fra 7 e 12. All'inizio dell'avventura i tuoi PUNTI DI FORZA sono uguali al PUNTEGGIO DI FORZA, che resterà sempre uguale durante tutta l'avventura, mentre i PUNTI DI FORZA varieranno durante il procedere delle tue imprese; però non potranno mai superare il PUNTEGGIO DI FORZA. Ogni volta che avrai 10 o 11 PUNTI DI FORZA, il tuo BONUS DI ATTACCO sarà di +1; ed ogni volta che ne avrai 12 sarà di +2.
Ogni volta che i tuoi PUNTI DI FORZA scenderanno a 4 o 3, il tuo BONUS DI ATTACCO sarà di -1; mentre se scenderanno addirittura a 2 o meno di 2, il tuo BONUS DI ATTACCO sarà di -2.
Il tuo BONUS DI ATTACCO potrà essere incrementato dall'uso di armi magiche. Di ciò trovi una spiegazione esauriente più avanti, nella sezione sul combattimento.

Per determinare il tuo PUNTEGGIO DI ABILITÀ tira un dado e aggiungi 6: otterrai un risultato fra 7 e 12. All'inizio dell'avventura i tuoi PUNTI DI AGILITÀ corrisponderanno al PUNTEGGIO DI ABILITÀ, che resterà sempre uguale nel



corso dell'avventura, mentre i PUNTI DI AGILITÀ varieranno a seconda del procedere delle tue imprese; però non potranno mai superare il PUNTEGGIO DI ABILITÀ. Ogni volta che avrai 10 o 11 PUNTI DI AGILITÀ, il tuo BONUS DI DIFESA sarà di +1; ed ogni volta che ne avrai 12, sarà di +2. Ma ogni volta che i tuoi PUNTI DI AGILITÀ scenderanno a 4 o 3, il tuo BONUS DI DIFESA sarà di -1; mentre se scenderanno addirittura a 2 o meno di 2, il BONUS DI DIFESA sarà di -2. Il tuo BONUS DI DIFESA può essere incrementato da un equipaggiamento magico. Di ciò troverai una spiegazione esauriente nella sezione sul combattimento.
In situazioni che richiedono doti di agilità, come scalare pareti di roccia, balzare al di là di precipizi, e così via, ti verrà chiesto di mettere alla prova la tua AGILITÀ. Tira due dadi e annota il risultato. Se questo è uguale o inferiore ai tuoi PUNTI DI AGILITÀ, ce l'hai fatta; altrimenti non ce la fai, e la prova è fallita. Allo stesso modo, in situazioni che richiedono doti di forza, ti sarà chiesto di mettere alla prova la tua FORZA. Tira due dadi e annota il risultato. Se questo è uguale o inferiore ai tuoi PUNTI DI FORZA, allora ce l'hai fatta; altrimenti non ce la fai, e la prova è fallita.

Per determinare il tuo PUNTEGGIO DI POTERE tira un dado e aggiungi 4 punti: otterrai un totale fra 5 e 10. All'inizio della tua avventura i PUNTI DI POTERE sono uguali al tuo PUNTEGGIO DI POTERE, che resterà sempre identico durante tutta l'avventura, mentre i tuoi PUNTI DI POTERE varieranno nel corso delle tue imprese; però non potranno mai superare il PUNTEGGIO DI POTERE. I PUNTI DI POTERE vengono usati per lanciare gli incantesimi: troverai una spiegazione esauriente di tutto questo nella sezione sulla magia.

Inoltre dovrai fornire al tuo personaggio un adeguato equipaggiamento. Scegli dalla lista qui sotto e ricordati che puoi spendere fino a 10 Dobloni d'oro.

Armatura di cotta di maglia	10 Dobloni
Armatura di cuoio	5 Dobloni
Scudo	2 Dobloni
Ascia da guerra	7 Dobloni
Spada lunga	5 Dobloni
Spadino	3 Dobloni
Daga	2 Dobloni

Il tuo personaggio può portare non più di uno scudo e di un elemento di armatura per volta, e non può avere più di tre armi alla volta. Si dà inoltre per scontato che abbia con sé una lanterna.
Prendi nota dell'equipaggiamento nel registro di avventura, dove annoterai anche i Dobloni d'oro che ti sono eventualmente rimasti. I benefici derivanti dai singoli pezzi dell'equipaggiamento verranno descritti nella sezione sul combattimento.
Come ultima cosa, in fondo al registro di avventura trovi una Sezione Tempo, in cui devi segnare man mano i giorni che passano durante la tua avventura.



COMBATTIMENTO

Il sistema di combattimento è congegnato in modo da favorire il giocatore, perché dopo tutto sei *tu* l'eroe di quest'avventura! Tuttavia combattere è un'occupazione pericolosa, e ogni volta che ci provi rischi la vita.

I BONUS DI ATTACCO, tuoi e del tuo avversario, dipendono dai PUNTI DI FORZA e dalla presenza di eventuali armi magiche. Quando tirerai i dadi, per vedere se colpisci il tuo avversario dovrai aggiungere il tuo BONUS DI ATTACCO al risultato. Se i tuoi PUNTI DI FORZA sono bassi puoi anche avere un BONUS negativo, che sottrae punti al risultato ottenuto ai dadi.

I BONUS DI DIFESA, tuoi e del tuo avversario, dipendono dai PUNTI DI AGILITÀ e dall'eventuale armatura. Quando tiri i dadi, per vedere se colpisci il tuo avversario dovrai sottrarre il suo BONUS DI DIFESA dal risultato ottenuto ai dadi, e così farà anche il tuo avversario quando cercherà di colpire te. Se i tuoi PUNTI DI AGILITÀ sono bassi, puoi anche avere un BONUS DI DIFESA negativo, che andrà così a sommarsi al risultato ottenuto ai dadi dal tuo avversario.

Ci sono inoltre diversi BONUS DI DIFESA forniti dall'eventuale equipaggiamento:

Cotta di maglia	+2
Armatura di cuoio	+1
Scudo	+1

Certe armature magiche hanno un BONUS DI DIFESA particolare, che ti verrà rivelato solo quando le scoprirai. Se un attacco ha successo, chi si difende subisce un danno. Il danno dipende dall'arma usata da chi attacca:

Ascia da guerra	5 PUNTI DI DANNO
Spada lunga	4 PUNTI DI DANNO
Spadino	3 PUNTI DI DANNO
Daga	2 PUNTI DI DANNO
Pugno	1 PUNTO DI DANNO

Le armi magiche aumentano il danno ricevuto o inflitto, ed i PUNTI DI DANNO inflitti dagli avversari che non hanno armi magiche verranno indicati volta per volta nel corso dell'avventura.

I PUNTI DI DANNO vanno sottratti dai PUNTI DI AGILITÀ o dai PUNTI DI FORZA di chi si difende. Quando vieni colpito puoi decidere tu se ridurre la FORZA oppure l'AGILITÀ, mentre i tuoi avversari subiranno una diminuzione dove hanno più punti.

Se i PUNTI DI FORZA o i PUNTI DI AGILITÀ vengono ridotti a zero, chi si difende perde i sensi. Se questo ti accade mentre stai combattendo contro un avversario sanguinario, non ti risveglierai mai più. In altri casi potresti ritrovarti imprigionato in qualche terrificante segreta, da cui tuttavia puoi sperare di riuscire a scappare.

In alcuni combattimenti avrai di fronte un gran numero di avversari, che però non potranno mai attaccarti in più di due alla volta. Tu invece li potrai attaccare soltanto uno alla volta.

I combattimenti avvengono nel seguente modo:

1. Tira due dadi;
2. aggiungi il tuo BONUS DI ATTACCO (se ce l'hai) al risultato dei dadi;
3. sottrai il BONUS DI DIFESA dell'avversario dalla somma ottenuta:
4. se il totale è uguale o maggiore di 9, sottrai i PUNTI DI DANNO inflitti al tuo avversario dai suoi PUNTI DI FORZA o dai suoi PUNTI DI AGILITÀ (dove i punti sono più alti) e ritorna al punto 1. Se il risultato è 7 o 8, sottrai i PUNTI DI DANNO inflitti al tuo avversario e vai al punto 5. Se il risultato è inferiore a 7, hai mancato il colpo e procedi direttamente al punto 5.
5. Tira due dadi (per ogni avversario che ti attacca);
6. aggiungi il BONUS DI ATTACCO dell'avversario al risultato dei dadi;
7. sottrai il tuo BONUS DI DIFESA (se ce l'hai) dalla somma (o dalle somme) ottenuta/e;
8. se il totale è uguale o superiore a 7, sottrai i PUNTI DI DANNO dai tuoi PUNTI DI FORZA, oppure dai tuoi PUNTI DI AGILITÀ, e correggi i tuoi BONUS, se necessario.
9. Se tu o il tuo avversario siete ancora vivi dopo il primo scontro, e se non decidi di fuggire, ritorna al punto 1.



Se lo desideri puoi sottrarti al combattimento. Quel che accade dopo dipende dal luogo in cui ti trovi e dal tuo avversario. Talvolta ti capiterà di fuggire disarmato; altre volte potrebbe succederti di venire attaccato alle spalle, ed è anche probabile che tu ci possa lasciare la pelle. In alcune occasioni potrai subire un attacco di sorpresa, nel qual caso il combattimento inizierà a partire dal punto 5.

Esempio di combattimento
Rogo il Nano ha 9 PUNTI DI FORZA e 11 PUNTI DI AGILITÀ, indossa un'armatura di cuoio ed è armato di una piccola spada magica che gli dà un BONUS DI ATTACCO di +1 e infligge 4 PUNTI DI DANNO. Il suo BONUS DI ATTACCO è di +1 (grazie alla spada) e quello DI DIFESA è di +2 (+1 per l'armatura e +1 per i suoi 11 PUNTI DI AGILITÀ).
Rogo incontra un Goblin, che possiede 4 PUNTI DI FORZA e 8 PUNTI DI AGILITÀ, indossa un'armatura di cotta di maglia e possiede una spada corta, o spadino. Il BONUS DI ATTACCO del Goblin è di 0 e il suo BONUS DI DIFESA è di +2 (grazie alla cotta di maglia). Rogo attacca il Goblin e ottiene 9 ai dadi (punto 1). Aggiunge il +1 del suo BONUS DI ATTACCO (punto 2) e sottrae i +2 del BONUS DI DIFESA del Goblin (punto 3): il totale è 8. Rogo perciò infligge al Goblin 4 PUNTI DI DANNO (punto 4), che il Goblin deve sottrarre dai suoi PUNTI DI AGILITÀ (che sono maggiori dei suoi PUNTI DI FORZA). Il Goblin possiede ora soltanto 4 PUNTI DI AGILITÀ, perciò il suo BONUS DI DIFESA viene ridotto di 1 ed è di +1.
Il Goblin a sua volta attacca Rogo, tira i dadi e ottiene 12 (punto 5). Non ha alcun BONUS DI ATTACCO da

aggiungere, ma deve sottrarre i +2 del BONUS DI DIFESA dell'avversario: il risultato totale è 10, abbastanza alto per colpirlo. Il Nano infatti prende 3 PUNTI DI DANNO dal colpo ricevuto dalla corta spada del Goblin; decide di sottrarli dai suoi PUNTI DI FORZA, che vengono portati a 6 (punto 8).
Rogo decide che non è il caso di fuggire e continua a combattere: tira i dadi e ottiene 7 (punto 1). Aggiunge il suo BONUS DI ATTACCO, che è di +1 (punto 2), e sottrae al risultato ottenuto il BONUS DI DIFESA del Goblin, che adesso è di +1, ottenendo un totale di 7. Il Goblin perciò riceve altri 4 PUNTI DI DANNO, li sottrae dai propri PUNTI DI FORZA (i suoi PUNTI DI FORZA e DI AGILITÀ sono uguali). Il Goblin a questo punto non ha più nemmeno un PUNTO DI FORZA e perciò perde i sensi e stramazza ai piedi del Nano vittorioso.



MAGIA

Poiché conosci le arti magiche, ti vengono forniti alcuni incantesimi che potranno esserti molto utili. Lanciare un INCANTESIMO costa una certa quantità di PUNTI DI POTERE, e questo avviene nello stesso modo in cui usi i PUNTI DI FORZA o i PUNTI DI AGILITÀ durante i combattimenti. I PUNTI DI POTERE sono anche usati per difendersi dagli incantesimi lanciati contro di te dai tuoi avversari. Quando un avversario usa un incantesimo contro di te, devi tirare un dado e aggiungere 1 punto al risultato. Se il totale è inferiore ai tuoi PUNTI DI POTERE attuali, l'incantesimo non ha alcun effetto su di te. Se il totale è uguale ai tuoi PUNTI DI POTERE, l'incantesimo non ha effetto, però i tuoi PUNTI DI POTERE vengono ridotti di 1. Se infine il totale è superiore ai tuoi PUNTI DI POTERE, l'incantesimo ha pieno effetto contro di te.
Lo stesso procedimento va seguito quando sei tu a lanciare un incantesimo contro un avversario. Gli avversari i cui PUNTI DI POTERE sono scritti fra parentesi non sono in grado di lanciare un incantesimo, ma possono sempre usare i loro PUNTI DI POTERE per difendersi dalla tua magia.
Gli incantesimi a te noti sono:

Sanare: quando lo usi su di te o su qualcun altro, ripristini 6 PUNTI DI FORZA oppure 6 PUNTI DI AGILITÀ.



Quest'incantesimo, tuttavia, non può mai portare i PUNTI DI FORZA o di AGILITÀ al di sopra dell'iniziale PUNTEGGIO DI FORZA O AGILITÀ. Per usarlo devi investire 1 PUNTO DI POTERE.

Luce: quando usi quest'incantesimo su un oggetto, l'oggetto risplenderà luminoso, irradiando di luce l'ambiente in cui si trova. Si tratta di un incantesimo molto difficile da usare, che cessa di agire appena l'oggetto si muove o viene spostato. Quest'incantesimo costa 1 PUNTO DI POTERE.

Piede Volante: usando questo incantesimo su te stesso, potrai scalare pareti e pendii privi di appigli. Potrai perfino camminare sui soffitti! Lanciarlo costa 1 PUNTO DI POTERE. L'incantesimo farà sì che mani e piedi siano talmente appiccicosi da aderire alle superfici più scivolose. Appena hai le mani libere e i piedi ben poggiati a terra, ad esempio dopo aver compiuto una scalata o una discesa in un pozzo, l'incantesimo cessa di funzionare. Questo significa che se decidi di scendere lungo una parete a picco, per dare un'occhiata in giro e poi risalire al punto di partenza, dovrai fare ricorso a quest'incantesimo due volte, una per scendere ed una per salire.

Fluttuare: quest'incantesimo ha due possibili effetti:

1. Se lo usi quando non sei a contatto col terreno (ad esempio mentre stai cadendo in un precipizio), ti permette di fluttuare ed atterrare delicatamente, senza ricevere alcun danno dalla caduta.

2. Se lo usi mentre sei in acqua, ti permetterà di stare a galla come tu fossi un tappo di sughero, anche se stai trasportando un carico pesantissimo.

In entrambi i casi, usare quest'incantesimo costa 1 PUNTO DI POTERE.

Passi: quest'incantesimo fa sì che un rumore simile a quello provocato dai passi di un uomo si propaghi in un ambiente. Il rumore non è necessariamente solo di passi, può anche essere di voci, di risate, dello stropiccio di vestiti, di lamenti, e così via, a tuo piacere. Lo scopo di quest'incantesimo è di disorientare i tuoi inseguitori quando ti vuoi nascondere, in modo che i tuoi avversari corrano dietro ai rumori che puoi indirizzare verso un luogo lontano da te. Per lanciarlo devi investire 1 PUNTO DI POTERE.

Sesamo: quest'incantesimo aprirà porte chiuse a chiave, casse, forzieri, eccetera, anche nel caso in cui le serrature siano magiche, oppure le porte siano segrete o nascoste. Se le serrature contengono una trappola, però, questa scatterà anche quando usi l'incantesimo. Per poterlo lanciare devi investire 2 PUNTI DI POTERE.

Invisibilità: è un incantesimo che agisce sulle menti dei tuoi avversari, facendo sì che non possano vederti, mentre tu puoi vedere loro. Però possono sempre sentirti, toccarti o scontrarsi accidentalmente con te. Se ti impegni in un combattimento mentre sei INVISIBILE, il tuo BONUS DI DIFESA sarà incrementato di 2 punti per tutta la durata di quel combattimento. Ogni avversario che incontrerai dopo che l'incantesimo ha esaurito il

suo effetto potrà vederti chiaramente, mentre il tuo BONUS DI DIFESA tornerà al valore precedente. Usare quest'incantesimo costa 2 PUNTI DI POTERE.

Sonno: ogni creatura contro cui usi quest'incantesimo cadrà in un sonno profondo, se non riuscirà ad evitarlo. Quando gli avversari sono addormentati, potrai allontanarti indisturbato, oppure derubarli, persino ucciderli.
Per poter usare questo incantesimo devi tirare tre dadi: il risultato ottenuto rappresenta il numero di PUNTI DI AGILITÀ sottratti agli avversari che vuoi far addormentare. Ogni avversario che raggiunge 0 PUNTI DI AGILITÀ perderà i sensi; ma gli avversari i cui PUNTI DI AGILITÀ saranno uguali o superiori ad 1 continueranno a combattere con tutti i PUNTI DI AGILITÀ iniziali.
Facciamo un esempio: Rogo il Nano lancia SONNO contro tre Goblin, che possiedono ciascuno 4 PUNTI DI AGILITÀ. Il Nano tira i tre dadi e ottiene complessivamente 11: due Goblin perdono i sensi, ma il terzo continua a combattere con tutti i suoi 4 PUNTI DI AGILITÀ.
Usare quest'incantesimo costa 2 PUNTI DI POTERE.

Vade Retro Non-Morto: quest'incantesimo può far sì che delle pericolose creature non-morte, come zombi, vampiri, mangiamorti, eccetera, ti lascino in pace e si allontanino immediatamente. Se non possono allontanarsi, per un qualsiasi motivo, se ne staranno ferme e innocue. Però ti assaliranno immediatamente, se tu le attacchi dopo aver usato l'incantesimo.
VADE RETRO NON-MORTO funziona esattamente nello stesso modo di SONNO: tira tre dadi e sottrai il risultato complessivo dai PUNTI DI AGILITÀ dei non-morti.



Per poterlo usare devi investire 2 PUNTI DI POTERE.

Saetta: se la scagli contro un avversario, costui riceverà una quantità di danno corrispondente al lancio di uno, due o tre dadi. Puoi usarlo soltanto contro un avversario alla volta, ma tutto il danno arrecato verrà comunque sottratto dai suoi PUNTI DI FORZA, sia che questi vengano ridotti a 0 o no. Per scagliarlo devi investire 1, 2 o 3 PUNTI DI POTERE, a seconda della potenza della SAETTA che vuoi scagliare e del relativo danno che vuoi infliggere.

Gli incantesimi sono preziosi e devono essere usati con estrema parsimonia. I PUNTI DI POTERE che perdi possono essere recuperati con una notte di pieno riposo (i PUNTI DI POTERE vengono riportati all'iniziale PUNTEGGIO DI POTERE), oppure grazie ad alcune pratiche di magia bianca.
Però bada che durante la tua avventura avrai pochissime possibilità di trascorrere una notte di sonno ininterrotto; e quando avrai usato tutti i tuoi PUNTI DI POTERE, non solo non potrai lanciare incantesimi, ma non potrai nemmeno difenderti da quelli lanciati dagli avversari.
Lanciare gli incantesimi richiede molta concentrazione, il che è difficile nella furia di un combattimento. Se desideri farlo mentre combatti, devi partire dal punto 5. Se non ricevi alcun danno dall'avversario, allora l'incantesimo funzionerà. Se invece il tuo avversario ti colpisce, l'incantesimo verrà lanciato in modo maldestro o incompleto; perciò non avrà alcun effetto, ma tu perderai comunque i PUNTI DI POTERE che devi investire per usarlo.

Esempio di magia durante un combattimento

Rogo il Nano inizia a combattere contro un lupo mannaro, e scopre che le sue armi non possono nulla contro il mostro. Perciò decide di lanciare una SAETTA da due dadi. Inizia il suo combattimento dal punto 5: tocca al lupo mannaro cercare di colpire Rogo, e così infatti succede. Rogo quindi riceve 4 PUNTI DI DANNO dal colpo del lupo mannaro e perde i 2 PUNTI DI POTERE necessari per l'incantesimo, che è andato a vuoto. Nel turno successivo il lupo mannaro ottiene due punti, non colpisce Rogo, che può lanciare la SAETTA. Il lupo mannaro cerca di difendersi dall'incantesimo (ha 3 PUNTI DI POTERE), ma ottiene 4 ai dadi, cosicché l'incantesimo lo colpisce in pieno. Rogo fa 9 ai due dadi, e poiché il lupo mannaro ha 7 PUNTI DI POTERE cade a terra incenerito e ridotto ad un mucchietto di carbone.

Nota

Gli **Incantesimi di Attacco** sono:
Sonno, Saetta, Vade Retro Non-Morto

Gli **Incantesimi Misti** sono:
Piede Volante, Fluttuare, Luce, Sesamo

Gli **Incantesimi di Difesa** sono:
Sanare, Invisibilità, Passi



1

Ti sei procurato tutto l'equipaggiamento necessario: ora hai a disposizione sette giorni per salvare Lady Arowen. Parlando con dei mercanti hai scoperto che ci sono tre possibilità per raggiungere il Dente di Draken. La prima è tornare indietro nella foresta, fino al luogo in cui avevi visto la colonna dei cavalieri, per poi seguire le loro tracce; in questo modo ci impiegherai un giorno. La seconda è risalire alla sorgente del torrente Drakenspit, che si trova nel cuore della montagna; ci impiegherai un giorno. Infine puoi recarti sul luogo del rapimento di Lady Arowen e da lì seguire le tracce dei soldati; impiegherai due giorni per raggiungere la montagna.
Inoltre sei venuto a sapere che Zandabar, il malvagio stregone, era molto amico degli Orchi, dei Goblin e di altre creature infernali, e che per questo motivo il Barone l'aveva bandito dal suo territorio.
Se è la prima volta che intraprendi quest'avventura e vuoi perciò raccogliere ulteriori informazioni sul Dente di Draken, vai al **49**.
Se ritieni che sia meglio riferire tutto quel che sai al Gran Siniscalco di Beckford, nella speranza di guadagnarti qualche ricompensa senza rischiar l'osso del collo, vai al **97**.
Se desideri seguire il corso del torrente Drakenspit verso nord, vai al **146**.
Se vuoi seguire la strada di Romark verso ovest per seguire le tracce dei rapitori, vai al **193**.

2

Gli INCANTESIMI MISTI funzionano come sempre, ma non modificano la situazione attuale. Se ne lanci uno vai al **454** ed inizia a combattere dal punto 5.

continua



Se diventi INVISIBILE, oppure se i Goblin non ti hanno visto, l'incantesimo PASSI funzionerà benissimo. Torna al paragrafo da cui provieni e continua la tua avventura. Se usi PASSI in qualsiasi altra circostanza, vai al **454** e inizia a combattere dal punto 5.
INVISIBILITÀ funzionerà con i Goblin, ma contro l'Ermellino potrà soltanto incrementare di 1 il tuo BONUS DI DIFESA. Vai al **386**.
Se lanci l'incantesimo SANARE vai al **386**. Tutti gli avversari che possono ancora attaccarti lo faranno subito.
Gli INCANTESIMI DI ATTACCO funzioneranno come sempre, tranne VADE RETRO NON-MORTO. Vai al **454** per scoprire quanto danno procuri agli avversari.

3

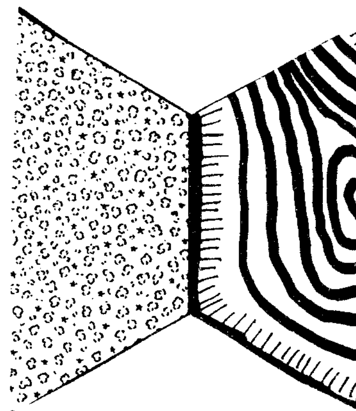
Se hai lanciato PIEDE VOLANTE, oppure se al secondo tiro dei dadi non ce l'hai fatta, ricevi 12 PUNTI DI DANNO a causa della caduta.
Se sei salito senza l'aiuto degli incantesimi e al primo tiro dei dadi non ce l'hai fatta, ricevi 6 PUNTI DI DANNO a causa della caduta.
Se hai perso i sensi a causa delle ferite, vai al **51**. Altrimenti vai al **317**.

4

L'incantesimo ha funzionato egregiamente: la porta si spalanca su un pozzo buio e profondo, da cui salgono lentamente delle volute di fumo.
Se vuoi scendere nel pozzo, vai al **24**.
Se vuoi continuare lungo il corridoio verso nord-est, vai al **233**.

5

Ora sei ai piedi del Dente di Draken: davanti a te s'erge un'imponente parete rocciosa. Guardando a nord-est puoi scorgere la cima della montagna. In tutte le altre direzioni si estende l'immensa foresta di Drakenwood. La parete è troppo estesa per pensare di mettersi a cercare un'entrata segreta, e poi sperare di salvare Lady Arowen in tempo. Ma è anche troppo difficile da scalare.

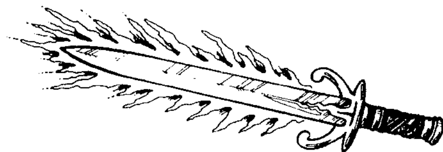


Tira due dadi, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **238**.
Se vuoi andare verso sud, recati al **241**.
Se desideri andare verso sud-ovest, recati al **153**.
Se decidi di proseguire lungo la parete verso nord, vai al **317**.
Se vuoi proseguire lungo la parete verso sud, vai al **29**.



6

Nel bel mezzo della notte ti svegli di soprassalto: le zanne acuminate di due enormi pipistrelli ti stanno sbranando le carni!
Ricevi 4 PUNTI DI DANNO e vai al **54**, dove inizierai a combattere dal punto 5.

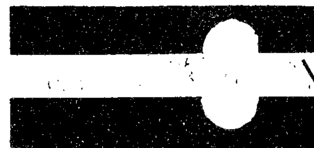


7

Due uomini, coperti da un'armatura di cotta di maglia ed equipaggiati con lunghe spade e scudi neri con un emblema a testa di drago, ti vengono incontro sul sentiero che scende dalla montagna.
"Butta le armi se non vuoi che le tue ossa riposino qui in eterno!" ti urla uno dei due.
Se decidi di arrenderti e lasciar cadere le armi, vai al **295**.
Se te la dai a gambe, vai al **343**.
Se usi un incantesimo, scrivine il nome e vai al **151**.
Se vuoi impegnarti in un combattimento con i due avversari, vai al **199**.
Se hai con te uno scudo uguale al loro, e vuoi far finta di essere un soldato di Roderick, vai al **247**.

8

Di fronte a te c'è un corridoio che conduce verso est. Ci sono due rientranze nella parete, poco prima di una porta che sta all'altra estremità del corridoio. Mentre avanzi nel corridoio, senti due voci gracchianti. Vai a dare una rapida occhiata ad una delle rientranze e vedi due Orchi, intenti a litigare. I due mostri indossano una corazza a cotta di maglia.



Se desideri lanciare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **304**.
Se attacchi gli Orchetti, vai al **280**.
Se vuoi scappare, vai al **328**.

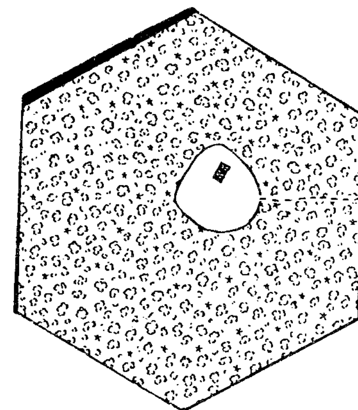


9

Ti trovi ai margini di una radura, al cui centro c'è una capanna di legno; ci sono anche dei cervi che brucano tranquilli l'erba tutt'intorno alla capanna, che non sembra essere abitata. Sul lato est della radura si scorge un sentiero, che s'inoltra nella foresta. A nord-est, invece, si può chiaramente vedere la parete del Dente di Draken.
Se hai lasciato Beckford questa mattina, il sole presto



tramonterà a sinistra della montagna. È giunta l'ora di trovare un posto per dormire.





Se entri nella radura, vai al **450**.
Se decidi di prendere il sentiero verso est, vai al **249**.
Se ti dirigi a nord-ovest verso la montagna, vai al **173**.
Se preferisci tenerti a distanza dal Dente di Draken andando verso ovest, vai al **241**.
Se qui in precedenza ti sei già imbattuto in un orso, vai al **18**.

10

Se lanci un INCANTESIMO DI ATTACCO, ti trovi a troppa distanza dagli avversari perché possa avere effetto. Torna al **461**.
Se lanci SANARE, questo incantesimo funzionerà come sempre, ma tutti gli altri INCANTESIMI DI DIFESA non avranno alcun effetto. Torna al **461**.

continua



Se usi PIEDE VOLANTE, riesci a salire con facilità. Vai al **435**.
Ogni altro INCANTESIMO MISTO non ha alcun effetto in questa situazione. Torna perciò al **461**.

11

Se usi un incantesimo nel corso di questo combattimento, vai al **321**.
Altrimenti, vai al **393**.

12

Appena ti volti per scappare il Minotauro ti colpisce alle spalle, causandoti 5 PUNTI DI DANNO.
Se cadi privo di sensi, vai al **321**.
Altrimenti, vai al **164**.

13

Con robuste bracciate cerchi di restare a galla, e finalmente riesci a raggiungere la riva sud del fiume. Vai al **281**.

14

Ti trovi davanti a una enorme doppia porta di legno, da cui parte una strada che, zigzagando giù per le rocce, s'inoltra nella foresta di Drakenwood. Le porte sono ornate da intarsi, eseguiti nel tipico stile dei Nani; ma dalla polvere che il vento ha accumulato ai loro piedi, sembra che siano rimaste chiuse per molti anni. Cerchi di aprirle, ma scopri che sono serrate da un chiavistello.
Se cerchi di dare addosso alle porte per vedere se la serratura cede, vai al **147**.
Se vuoi usare SESAMO, vai al **99**.
Se preferisci riprendere il sentiero per tornare alla base della parete rocciosa, vai al **74**.
Se ritieni di scendere per lo stesso sentiero alla ricerca di altre porte segrete, vai al **194**.

15

Non riesci a trovare alcuna porta segreta, ma il rumore che hai provocato tastando la parete ha attirato l'attenzione di tre Goblin, che adesso ti stanno correndo incontro con le spade sguainate. Sei costretto a combattere.
Annota il numero di questo paragrafo e vai al **63**.
Se invece sei tornato a questo paragrafo dopo aver sconfitto i Goblin, vai al **53**.

16

A meno che tu non riesca ad evitarlo, Zandabar ti colpisce con una SAETTA ancor prima che tu possa aprir bocca per usare il tuo incantesimo. Tira due dadi per vedere quanti PUNTI DI DANNO hai ricevuto.
Se sei ancora cosciente vai al **420** e continua a combattere.
Altrimenti, vai al **61**.

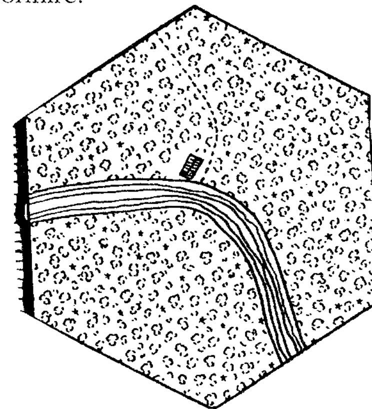
17

Sei sulla riva sud del Drakenspit, e dall'altra parte del torrente noti un piccolo pontile per l'attracco. Accanto a questo c'è una piccola capanna di legno ed una canoa. Un sentiero proveniente da nord conduce alla capanna. A ovest, invece, è ben visibile la cima imponente del Dente di Draken. Il torrente scorre verso sud-est, mentre





La foresta si estende a perdita d'occhio in tutte le altre direzioni. Se sei in cammino da questa mattina, allora il sole sta già per tramontare e devi pensare a trovare un posto per dormire.



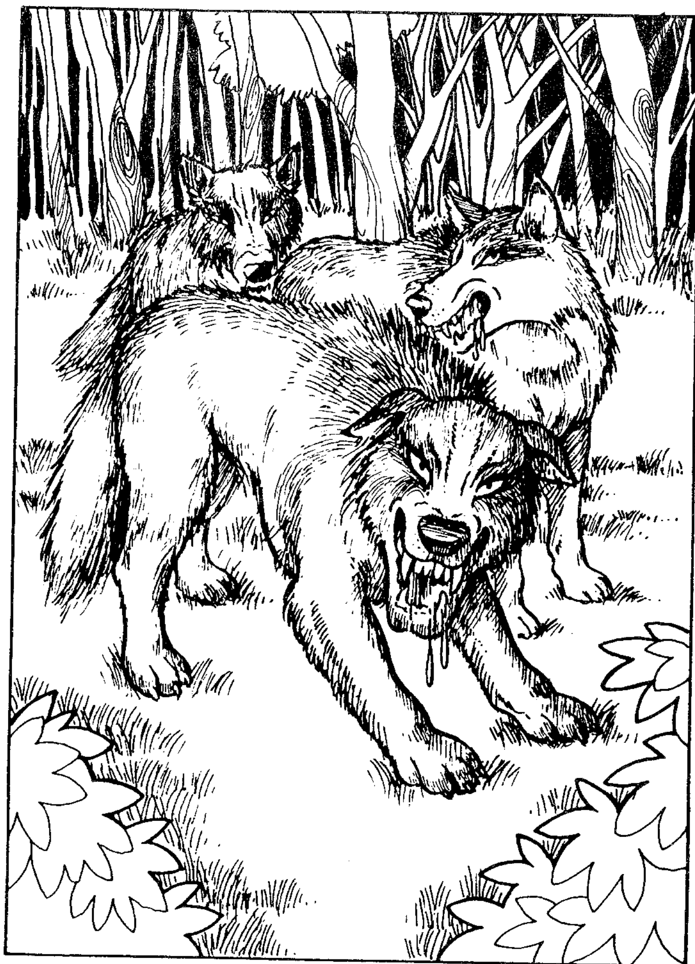
Se vuoi seguire il torrente verso sud-est, vai al **249**.
Se vuoi seguirne il corso verso ovest, vai al **105**.
Se vuoi attraversarlo a nuoto, vai al **314**.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **362**.
Se vuoi fermarti qui a dormire, annota il numero di questo paragrafo e vai al **266**.

18

Se sei sfuggito alle grinfie dell'orso, vai al **326**.
Se sei riuscito ad uccidere l'animale, vai al **470**.

19

Le porte sono sprangate saldamente e, sebbene mandino uno sconcertante rumore di ferraglia, non ce la fai a forzarle. Ricevi 2 PUNTI DI DANNO dall'urto e vai al **351**.



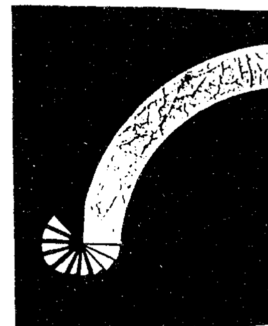
20

Se sei entrato arrivando da nord, i soldati ti indicano di uscire dal corridoio a est e poi di girare a destra. Vai al **129**.

Se giungi da qualsiasi altra direzione, i soldati purtroppo non ti credono. Vai al **444**.

21

Ti trovi in cima a una lunghissima scala a chiocciola; da qui si diparte un corridoio dalle pareti di pietra levigata e decorata, che conduce verso est.



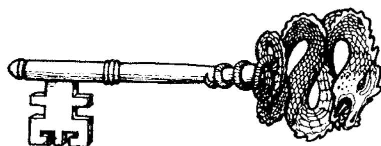
Se decidi di scendere le scale vai al **401**.
Se prosegui lungo il corridoio vai al **253**.
Se preferisci cercare se c'è una porta segreta, vai al **432**.

22

Due LUPI GRIGI, ciascuno dei quali possiede:

7 PUNTI DI FORZA	6 PUNTI DI AGILITÀ
0 BONUS DI ATTACCO	0 BONUS DI DIFESA
4 PUNTI DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE

Se vuoi usare un incantesimo, annota il suo nome e il numero di questo paragrafo. Vai al **70**.
Se desideri darti alla fuga vai al **426**.
Se preferisci salire su un albero, devi completare un turno di combattimento a partire dal punto 5, e poi andare al paragrafo **474**.
Se sconfiggi i lupi vai al **118**.
Se perdi coscienza vai al **321**.



23

Devi tirare due dadi per mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se cadi privo di sensi vai al **71**.
Se ce la fai a trovare la porta segreta, riesci anche a svignartela senza farti vedere. Vai al **149**.

24

Improvvisamente ti viene a mancare la presa sulla parete scivolosa, e cadi nel pozzo per finire nel bel mezzo di un gran fuoco. Ricevi perciò 5 PUNTI DI DANNO a causa della caduta (a meno che tu non abbia lanciato un incantesimo FLUTTUARE) e altri 5 PUNTI DI DANNO a causa delle scottature. Ora ti trovi in un'ampia sala e sei circondato da una folla di Goblin.
Se sei svenuto vai al **393**.
Se invece sei ancora cosciente vai al **351**.
Se sei morto vai al **321**.

25

Mentre ti avvicini alla porta, da due nicchie saltano fuori due Orchi e ti attaccano. Vai al **280** e inizia il combattimento dal punto 5.

26

Sali su un albero lì vicino e ti disponi a dormire. Tira due dadi.
Se il numero è pari vai al **410**.
Se è dispari vai al **458**.



27

Bevi l'acqua, che trovi molto dissetante. Aggiungiti 4 PUNTI DI FORZA oppure 4 PUNTI DI AGILITÀ. Vai al **373**.

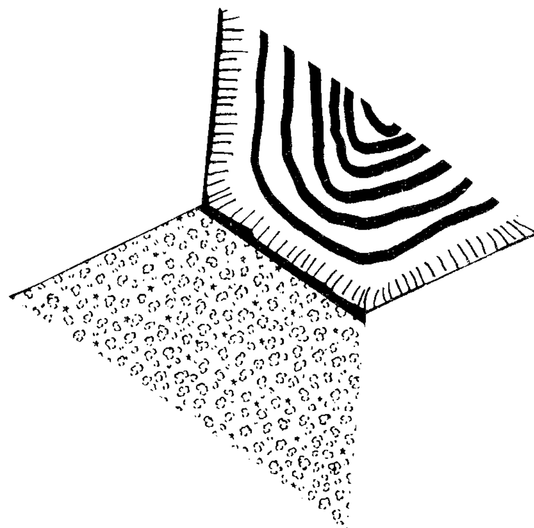
28

L'incantesimo non ha effetto. Mentre stai attraversando la caverna una stalattite ti cade addosso, arrecandoti 3 PUNTI DI DANNO. Vai all'ultimo paragrafo di cui hai annotato il numero.

29

Sei ai piedi del Dente di Draken, e davanti a te s'erge un'altissima parete rocciosa. A nord puoi scorgere la vetta della montagna, mentre tutt'attorno s'estende la foresta di Drakenwood. La parete rocciosa è troppo ampia per mettersi a cercare una porta segreta e sperare

di salvare Lady Arowen in tempo; ma è anche troppo a precipizio per poterla scalare.



Tira due dadi: se il risultato è dispari, annota il numero di questo paragrafo e vai al **238**.
Se vuoi dirigerti ad ovest vai al **153**.
Se vuoi dirigerti verso sud-ovest vai al **241**.
Se vuoi dirigerti verso sud-est vai al paragrafo **9**.
Se preferisci continuare lungo la parete verso ovest, vai al paragrafo **5**.
Se, infine, desideri continuare lungo la parete verso est, vai al **173**.

30

Vai al **290**. Ignora ogni riferimento agli Ermellini Giganti, se ce ne sono.



31

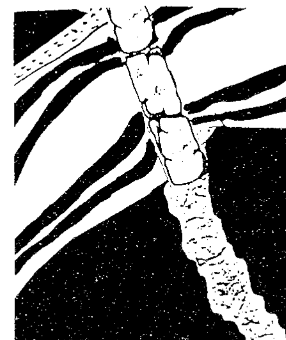
Mentre stai fuggendo ricevi ancora 3 PUNTI DI DANNO. Se sei ancora cosciente, ritorna all'ultimo paragrafo di cui hai preso nota.
Altrimenti, vai al **321**.

32

L'incantesimo non ha alcun effetto, e intanto l'acqua nella stanza è cresciuta di un buon mezzo metro.
Se ora il livello dell'acqua è superiore ad un metro vai al **404**, ma senza considerare la prima parte.
Se il livello dell'acqua è superiore ad un metro e mezzo, vai al **321**.

33

Ti trovi all'estremità nord di un corridoio che porta da nord a sud, e sul lato sud di un ponte che attraversa un torrente molto impetuoso.



Se vuoi continuare verso nord, attraversando il ponte, vai al **237**.
Se invece vuoi inoltrarti nel corridoio e andare a sud, vai al **425**.



34

Sali agilmente per metà della parete che ti separa dalla grotta, ma nel frattempo l'incantesimo cessa di agire. Devi tirare i dadi per mettere nuovamente alla prova la tua AGILITÀ.

Se hai successo, vai al **322**.

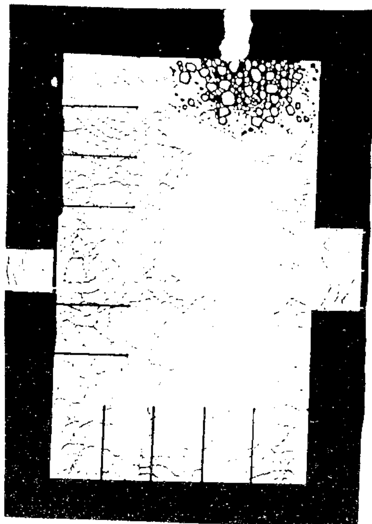
Se non ce la fai, vai al paragrafo **3**.

35

Vai al paragrafo **415**.

36

Nella parete occidentale scopri una porticina nascosta, mentre in quella a nord trovi un passaggio nascosto dietro un mucchio di detriti.



Se desideri uscire dalla porta occidentale e andare ad ovest, vai al **357**.

Se preferisci inoltrarti nel corridoio verso nord, vai al **213**.

Se ritieni di continuare verso est, attraverso la doppia porta, vai al **453**.

37

Vai al paragrafo **248** e completa un turno di combattimento a partire dal punto 5.

Se sei ancora cosciente, torna all'ultimo paragrafo di cui hai annotato il numero.

Altrimenti, vai al **321**.

38

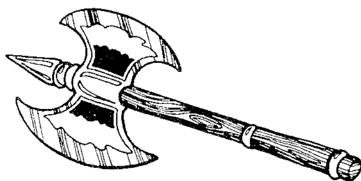
Mentre ti avvicini al luogo del rapimento il sole ha già cominciato a tramontare, ma la debole luce è sufficiente per renderti conto di cosa è successo. Ci sono infatti i resti putrefatti di cavalli e soldati caduti in combattimento, che sono diventati facile preda per i lupi e gli altri predatori della foresta. Non è rimasto niente di valore. Ci sono delle chiazze di sangue al centro e ai lati del sentiero, e puoi ancora distinguere le tracce dei rapitori che conducono a nord-est, verso il Dente di Draken. Le esamini da vicino e scopri che anche i rapitori sono rimasti feriti, perché ci sono tracce di gocce di sangue lungo la via che hanno preso.

Se hai lasciato Beckford questa mattina, è giunto il momento di cercare un posto per dormire.

Se desideri fermarti qui, puoi salire su un albero e



passarci la notte. Prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **410**.
Se preferisci seguire la pista che s'inoltra nella foresta, vai al **414**.
Se invece vuoi proseguire verso Beckford, per ritrovare il punto in cui alcune notti fa sei entrato sulla strada principale dopo aver visto la colonna dei soldati a cavallo, vai al **490**.



39

L'incantesimo funziona in modo perfetto. Vai al **145**.

40

Tutti gli INCANTESIMI DI ATTACCO hanno effetto, tranne VADE RETRO NON-MORTO, a meno che Rogo non riesca a salvarsi (possiede 4 PUNTI DI POTERE). Vai al paragrafo **96** per scoprire qual è l'effetto del tuo incantesimo.
PASSI funziona soltanto se tu sei già INVISIBILE: in questo caso Rogo seguirà i rumori e tu potrai recarti all'ultimo paragrafo che avevi annotato, ignorando ogni riferimento a Rogo.
Gli INCANTESIMI MISTI non hanno alcun effetto in questa situazione, perciò ritorna al **96** e continua a combattere.
Se Rogo è ancora cosciente dopo che tu hai lanciato l'incantesimo, ti attaccherà ancora, perciò vai al **96**.

41

L'ascia sembra dotata di volontà propria: si muove di sua iniziativa e ti colpisce, arrecandoti 5 PUNTI DI DANNO e facendoti stramazzare al suolo. Se resti privo di coscienza, vai al **61**. Altrimenti vai al **349**.

42

Tira due dadi: se esce un risultato pari, puoi chiudere la porta piano piano e uscire senza notare nulla, nemmeno il movimento dei pipistrelli. Vai al paragrafo **385**.
Se invece il numero è dispari vai al **398**.

43

La cassa contiene 12 Dobloni d'oro. Vai al **65**.

44

Ti trovi sulla riva nord di un fiume molto impetuoso, alla base di una scala a chiocciola. Un sentiero lungo il fiume conduce verso est.



Se desideri salire la scala a chiocciola vai al **169**.
Se preferisci prendere il sentiero lungo il fiume, vai al **237**.
Se infine entri nel fiume e nuoti verso ovest vai al **421**.



45

Una tremenda SAETTA ti ha colpito! Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ: se ce la fai, ricevi 4 PUNTI DI DANNO. Se invece non ce la fai, ricevi 8 PUNTI DI DANNO.
Se resti privo di sensi vai al **321**.
Se sei ancora cosciente, allora davanti a te scorgi un rettile enorme, adagiato sopra una montagna di vecchie ossa: la sua pelle è squamosa, lucente e rossastra. Ha delle lunghe zanne acuminate e zampe dotate di potenti artigli.
Se vuoi scappare vai al **177**.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al paragrafo **81**.
Se ti prepari a combattere con il Dragone vai al **112**.

46

Qualcuno alle tue spalle grida: "Al ladro! Lo sapevo, lo sapevo!" Ti volti e vedi un vecchio che ti corre contro con in mano un bastone. Vai al **114**.

47

Qui dentro ci sono altri sette prigionieri, tutti sporchi e laceri e con la disperazione negli occhi. Gli chiedi che razza di posto sia questo, ma loro non sembrano far attenzione né a te né a nient'altro. Dopo un po' due Goblin, armati di fruste, aprono la botola sul soffitto della cella e scaraventano di sotto dei pezzetti marci di cibo, sui quali i prigionieri si avventano come bestie affamate.
Se desideri restare qui dentro ancora un giorno, nella speranza di riguadagnare dei PUNTI DI POTERE con un po' di riposo, vai al **475**.
Se invece decidi di lanciare un incantesimo SONNO contro le guardie, vai al **219**.
Se preferisci attaccare le guardie vai al **427**.

48

Zandabar si gira e scappa via verso la porta ovest.
Se ti rimangono 1 o più PUNTI DI POTERE e desideri usare un incantesimo, vai al paragrafo **84**.
Se corri dietro a Zandabar vai al **128**.



49

Tira un dado e vai al paragrafo corrispondente al risultato:
1 - Vai al **202**.
2 - Vai al **250**.
3 - Vai al **346**.
4 - Vai al **442**.
5 - Vai al **298**.
6 - Vai al **394**.

50

Se i Goblin non ti hanno visto, oppure se sei INVISIBILE, tira due dadi e vai al **338**.
Altrimenti vai al **386**.



51

Togli un giorno dalla Sezione Tempo sul registro di avventura e vai al paragrafo **317**.

52

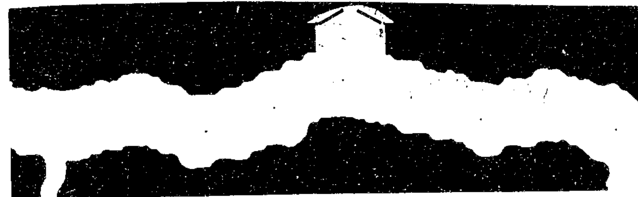
Porgi l'ascia a Rogo, che ti ringrazia e ti chiede se vuoi fermarti a riposare un po' prima di proseguire. Se decidi di riposarti, annotati il numero di questo paragrafo e vai al **335**. Quando sei pronto di nuovo a partire, Rogo ti conduce verso est per un corridoio; insieme attraversate una stalla, e poi vi inoltrate in un corridoio che conduce da nord a sud. Rogo ti conduce per un breve tratto verso sud. Trovata una porta segreta nella parete est del corridoio, la imboccate per proseguire in uno stretto cunicolo, che dopo molti cambiamenti di direzione vi porta davanti ad un'altra porta segreta. Tu ora guardi verso ovest.

Qui Rogo ti lascia, dicendoti: "Devi aprire questa porta, da cui entrerai in una stanza ben ammobiliata. Lì dentro troverai un'altra porta segreta, nella parete sud, nascosta da una tenda finemente ricamata".

Rogo ti raccomanda di entrare da quest'ultima porta, e poi di salire per una scala a chiocciola; dopo devi proseguire girando sempre a sinistra, a tutti gli incroci che incontrerai. Alla fine troverai la cella in cui è rinchiusa Lady Arowen. Vai al **117**.

53

Ti trovi in un ampio corridoio dalle pareti di roccia e il pavimento di terra battuta. Il corridoio va in direzione est-ovest. A ovest puoi scorgere un corridoio più piccolo che si dirama verso sud; oltre questo corridoio laterale, vedi alcuni raggi di sole che penetrano da una porta aperta all'estremità occidentale del corridoio principale. Nella parete a nord, davanti a te, c'è una doppia porta, che sembra ben chiusa. La parte orientale del corridoio, infine, dopo una leggera curva conduce verso sud.

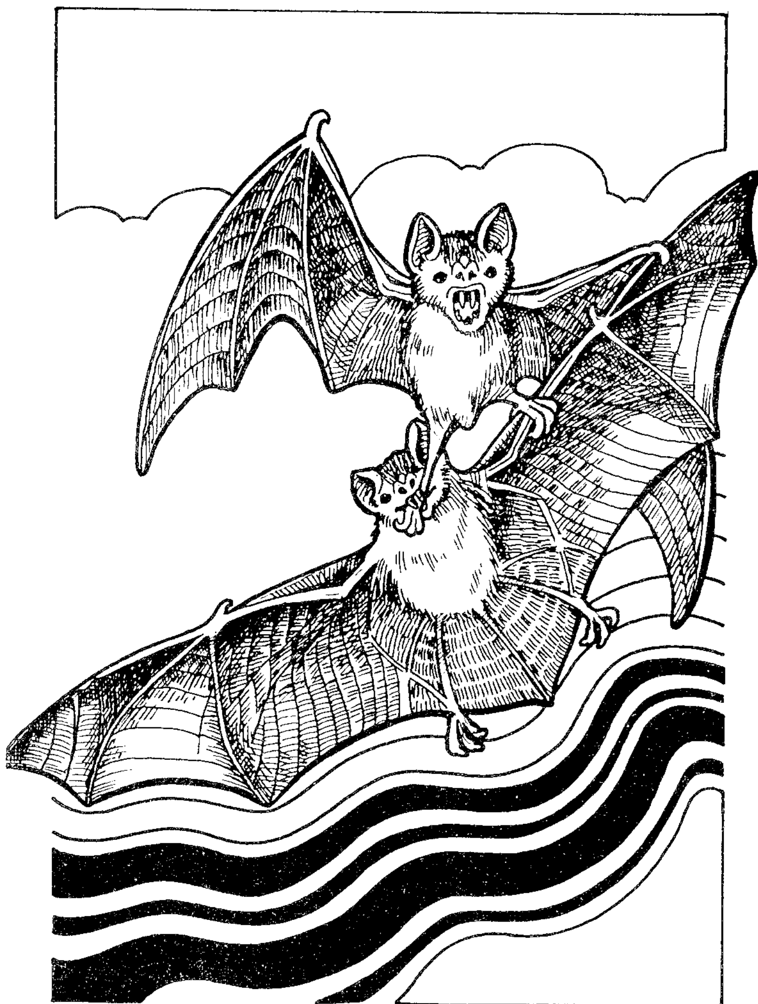


Se desideri proseguire verso ovest, vai al **489**.
Se vuoi cercare una porta segreta lungo il corridoio a ovest, vai al **15**.
Se preferisci cercare una porta segreta nel corridoio verso est, vai al **223**.
Se vuoi proseguire verso est, vai al **101**.
Se vuoi tentare di abbattere la doppia porta, vai al **19**.
Se vuoi usare l'incantesimo SESAMO per aprire la doppia porta, vai al **67**.
Se possiedi una CHIAVE DEI GOBLIN e speri di aprire la doppia porta, vai al **495**.

54

Due PIPISTRELLI, ciascuno dei quali possiede:

3	PUNTI DI FORZA	4	PUNTI DI AGILITÀ
-1	BONUS DI ATTACCO	-1	BONUS DI DIFESA
2	PUNTI DI DANNO	0	PUNTI DI POTERE



Se desideri usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **446**.
Se ti dai alla fuga vai al **90**.
Se perdi i sensi, vai al **321**.
Se sconfiggi i pipistrelli, vai al **186**.

55

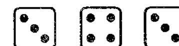
Tira due dadi. Se stai usando un'arma magica, aggiungi 1 al risultato: se il totale è inferiore a 7, la tua arma si spezza. Se ne hai un'altra a portata di mano la puoi usare. Altrimenti ti toccherà batterti coi soli pugni! Torna al paragrafo **318**.

56

Appena apri la porta segreta vieni travolto da un potente getto d'acqua. Cerchi di trattenere il respiro, ma ti sembra che i polmoni ti stiano per scoppiare. L'acqua ti avvolge completamente, e purtroppo stai per esalare l'ultimo respiro... Vai al **321**.

57

Ti trascini incespicando nella boscaglia, finché raggiungi il bordo di un laghetto azzurro. Nel mezzo del lago c'è un'isola, da cui zampilla una sorgente che forma una cascatella. Ecco la fonte di quello strano canto.
Una sete terribile ti assale, anche se hai bevuto poco tempo fa: ti rendi conto di essere in balia di qualche incantesimo, e capisci che se cedi alla tentazione di bere l'acqua del lago forse non riuscirai mai più a lasciare questo luogo... Cerca di resistere all'incantesimo.
Tira un dado e aggiungi 1 al risultato.



Se il totale è uguale ai tuoi PUNTI DI POTERE, riducili di 1 e tira un'altra volta.
Se il totale è inferiore ai tuoi PUNTI DI POTERE, prosegui al **390**.
Se il totale è superiore ai tuoi PUNTI DI POTERE, prosegui al **438**.

58

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ. Se ce la fai, riesci a scalare la roccia senza incidenti (vai al **435**).
Se non ce la fai, ricevi 6 PUNTI DI DANNO a causa della caduta e vai al **74**.

59

Se hai usato INVISIBILITÀ per infilarti nella porta non visto dal Goblin, vai al **441**.
Se hai usato INVISIBILITÀ, oppure qualsiasi altro incantesimo, prima di combattere contro il Goblin, vai al **347**.

60

I denti del Demone Servitore contengono un veleno!
Tira due dadi: se il risultato è inferiore ai tuoi PUNTI DI AGILITÀ, vai al **496** e continua a combattere.
Se il risultato è superiore ai tuoi PUNTI DI AGILITÀ, perdi coscienza e vai al **61**.

61

Dopo un po' di tempo riprendi conoscenza, ma ti ritrovi privato delle armi e dell'armatura, imbavagliato e incatenato ad un muro di pietra. Quando i tuoi occhi riescono a mettere a fuoco ciò che ti sta intorno, vedi davanti a te un uomo pallido e barbuto, vestito di abiti neri. L'uomo sta arroventando su un braciere una serie di strumenti di tortura. Sulle sue spalle sta appollaiato una specie di uomo in miniatura, dotato di ali coriacee, che schiamazza in modo perfido e malvagio... Vai al **321**, è meglio: così non ci pensi più.

62

Ti nascondi sotto un mucchio di sterpaglia e trattieni il fiato finché il ragno non se n'è andato: con un sospiro di sollievo ti rendi conto che ce l'hai fatta. Ora puoi tornare all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota e continuare la tua avventura.



63

Tre GOBLIN, ciascuno dei quali possiede:

4 PUNTI DI FORZA	5 PUNTI DI AGILITÀ
-1 BONUS DI ATTACCO	+1 BONUS DI DIFESA
3 PUNTI DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE

Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **111**.
Se preferisci scappare vai al **207**.
Se sconfiggi i Goblin vai al **255**.
Se perdi coscienza vai al **290** e ignora ogni riferimento all'Ermellino Gigante.

64

Se lanci un INCANTESIMO MISTO, non avrà alcun effetto sulla situazione attuale. Vai al **497**.

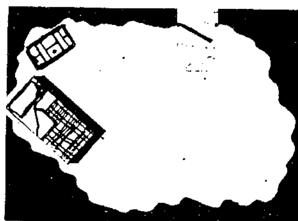
Se lanci un INCANTESIMO DI ATTACCO, scopri con orrore che ci sono troppe guardie perché ti possa esser utile. Vai al **444**.

Se usi INVISIBILITÀ, hai le seguenti possibilità:

- se vuoi attraversare la stanza e prendere il corridoio nord, vai al **353**;
- se vuoi attraversare la stanza e prendere il corridoio est, vai al **129**;
- se vuoi attraversare la stanza e prendere il corridoio sud-est, vai al **141**;
- se vuoi andare verso il caminetto e afferrare l'ascia, vai al **168**.

65

Non avevi mai visto una stanza così in disordine. In un angolo c'è un letto traballante, con accanto una cassa chiusa a chiave.



Se vuoi forzare la serratura della cassa, vai al **43**.

Se preferisci dormire in questa stanza per recuperare alcuni dei PUNTI DI POTERE che hai perduto, vai al **319**.

Se desideri uscire da qui, vai al **293**.

66

Ti trovi all'incrocio di tre corridoi scavati rozzamente nella roccia viva; provengono da nord, sud-ovest e sud-est. Dal corridoio nord si può sentire il debole suono dello scorrere di un torrente.



Se vuoi proseguire verso nord, vai al **345**.

Se preferisci proseguire a sud-est, dopo aver zigzagato un po' finalmente giungi da est al paragrafo **166**.

Se continui verso sud-ovest, vai al **272**.

67

La porta si apre senza far rumore. Dai una sbirciatina e scopri che si tratta di una stalla con sei box. Quattro box sono vuoti, mentre negli altri ci sono due ferocissimi Ermellini Giganti. Per fortuna non sembrano averti notato.

Se desideri usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **115**.

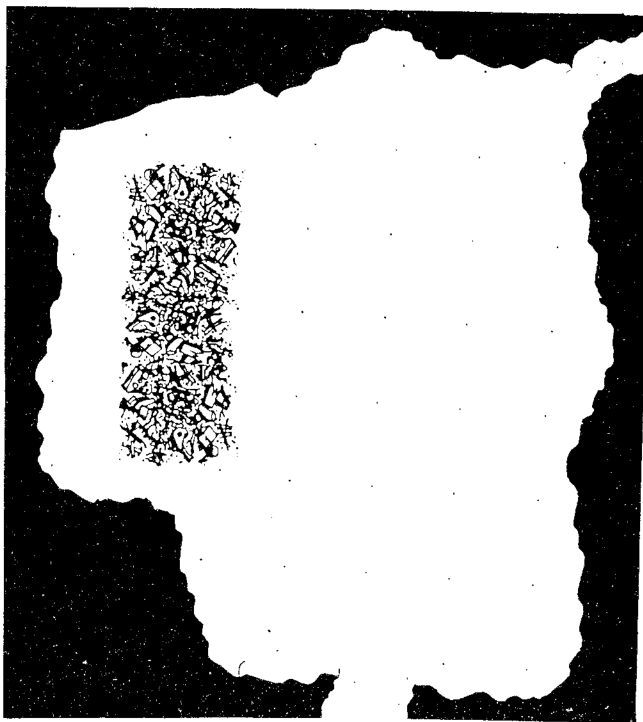
Se decidi di chiudere la porta piano piano vai al **53**.

Se preferisci attaccare gli Ermellini Giganti, vai al **447**.



68

Ti trovi all'estremità sud-ovest di un passaggio che conduce in un'ampia cavità, dalle pareti appena sbozzate. Dall'altra parte della caverna c'è un'uscita che dà verso sud, mentre in una rientranza nella parete occidentale c'è un cumulo di vecchie ossa.



Se decidi di correre verso l'uscita a sud, vai al **493**.
Se vuoi dare un'occhiata alle ossa vai al **45**.

Se preferisci proseguire verso nord-est per il corridoio, vai al **397**.
Se preferisci andare verso nord-est e cercare una porta segreta lungo il corridoio, vai al **457**.

69

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai vai al **397**.
Altrimenti vai al **493**.

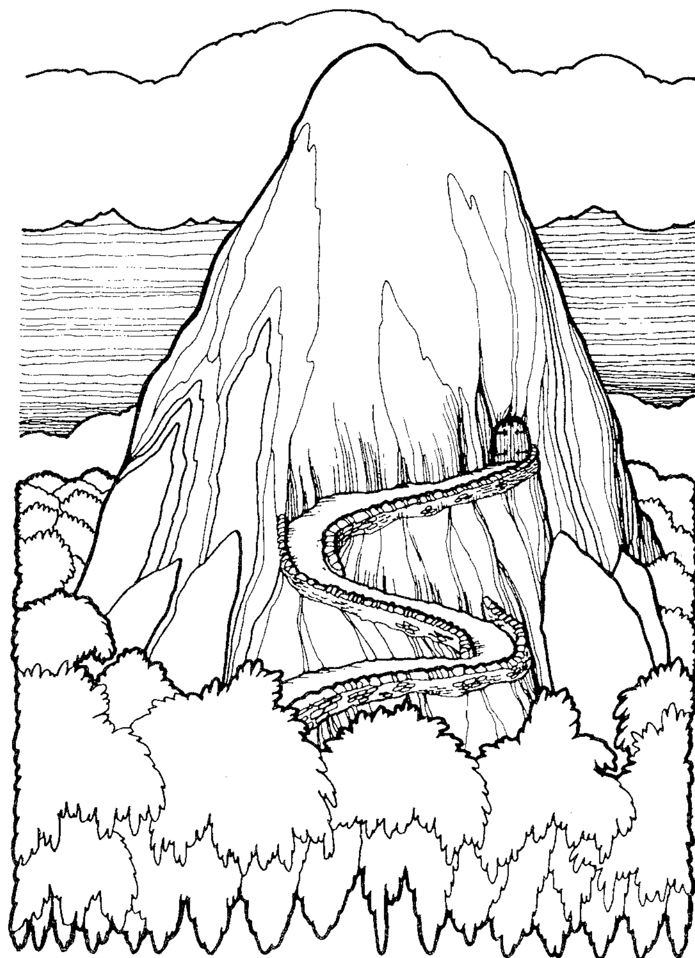
70

Tutti gli INCANTESIMI MISTI funzionano normalmente: se usi FLUTTUARE vai al **474** senza mettere alla prova la tua AGILITÀ. Altrimenti, torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.
Gli INCANTESIMI DI DIFESA funzionano nel seguente modo:
- Se usi PASSI vai al **426**.
- Se usi INVISIBILITÀ il tuo BONUS DI DIFESA aumenterà soltanto di 1 punto, a causa dell'olfatto e dell'udito molto sensibile dei lupi.
- SANARE funziona come al solito; torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

Gli INCANTESIMI DI ATTACCO funzionano tutti, tranne che VADE RETRO NON-MORTO. Vai al **22** per vedere quanto danno procuri, poi inizia a combattere dal punto 1, a meno che tutt'e due i lupi non siano morti.

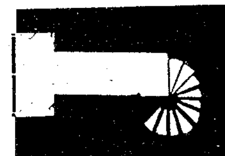
71

I Goblin e gli Ermellini Giganti ti vedono e ruggiscono eccitati. Ti sono addosso prima che tu possa reagire.
Vai al **351**.



72

Ti trovi in cima ad una scala a chiocciola, di fronte ad una porta che dà verso ovest.



Se passi dalla porta e prosegui verso ovest, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **108**.
Se scendi giù per la scala a chiocciola, vai al **484**.

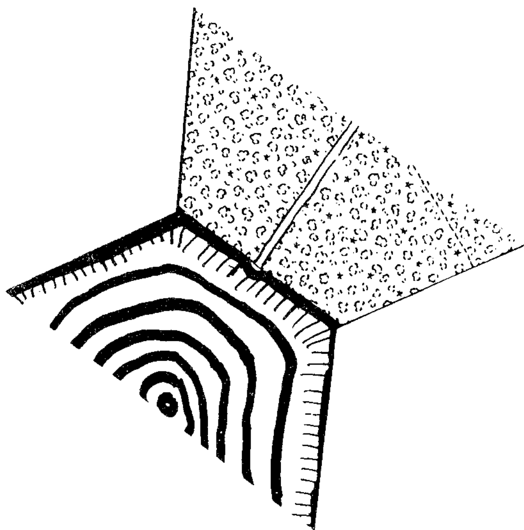
73

Mentre stai camminando accanto alla parete, la parte superiore del muro di pietra ti crolla addosso.
Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ. Se ce la fai ricevi 3 PUNTI DI DANNO; se non ce la fai ne ricevi 6.
Se perdi i sensi, vai al **61**.
Se sei ancora cosciente, vai al **217**.

74

Sei su un sentiero che verso sud-ovest porta ad una parete ripidissima. Davanti a te s'erge maestoso il Dente di Draken, mentre la foresta di Drakenwood si estende a perdita d'occhio in ogni direzione.
Più avanti la strada è ben battuta, e s'inerpica zigzagando su per il monte; dopo due curve giunge ad una grossa doppia porta, incorniciata da una struttura di legno decorata da belle incisioni. Si tratta chiaramente

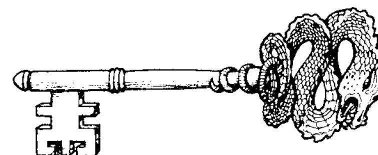
dell'ingresso principale al Dente di Draken. Non c'è traccia di essere umano o di altre creature, sulla strada o nella foresta, anche se hai la netta impressione di venire spiato.



Se corri verso l'ingresso principale, cercando di non farti vedere da nessuno, vai al **14**.
Se cammini con circospezione verso l'ingresso, cercando qualche porta segreta, vai al **194**.
Se decidi di proseguire verso nord-est vai al **337**.
Se decidi di proseguire verso sud-est vai al **481**.
Se decidi di proseguire verso nord-ovest vai al **365**.
Se decidi di proseguire lungo la parete rocciosa in direzione ovest vai al **269**.
Se decidi di proseguire lungo la parete rocciosa in direzione est vai al **221**.

75

Mentre cerchi fra i detriti, trovi una bottiglia d'argento con un tappo di argento decorato. Assaggi un sorsetto del liquido che vi è contenuto e, con tua gran meraviglia, scopri che ora hai riacquistato 1 PUNTO DI POTERE. Si tratta di una Pozione Ristoratrice! Ogni sorsata da questa bottiglia ti farà riacquistare 6 PUNTI DI POTERE. Nella bottiglia ci sono almeno due sorsate
Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.



76

Vai al **116**.

77

La cotta di maglia è magica, e ti fa avere un BONUS DI DIFESA di +3, anziché il solito +2. E il suo peso è identico al giubbetto di cuoio.
Però attenzione: dopo averla indossata devi mettere alla prova la tua FORZA. Se ce la fai, prendi nota della cotta di maglia sul registro di avventura e vai al **477**.
Se non ce la fai, la cotta di maglia si stringe sempre più in una morsa fatale, finché ti fa scoppiare i polmoni. Intorno a te scendono le tenebre, e tu... Vai al **321**.

78

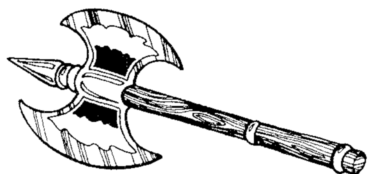
Sali sull'albero senza problemi. Per fortuna i Goblin non ti hanno visto, e con un sospiro di sollievo li vedi svanire



nel bosco insieme alla loro strana cavalcatura. Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

79

Non c'è niente di interessante nella tana del Ratto Squamoso. Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.



80

Non riesci a concentrarti bene sul tuo incantesimo, mentre la Cimice ti sta succhiando il sangue dalle vene! L'incantesimo non funziona e tu ricevi tanti PUNTI DI DANNO quanti sono gli attuali PUNTI DI FORZA dell'insetto; vai al **409**.

81

Nel caso che il Dragone Sputafuoco sia addormentato, se lanci un incantesimo lo sveglierai. In questo caso il Dragone ti attaccherà, se sarà ancora vivo.
Gli INCANTESIMI DI DIFESA e quelli MISTI non hanno alcun effetto (eccetto SANARE). Vai al **112** e comincia a combattere.
Gli INCANTESIMI DI ATTACCO funzionano come sempre, tranne che VADE RETRO NON-MORTO. Vai al **112** per vedere l'effetto dell'incantesimo che hai usato.

82

Sei tanto occupato a mantenerti a galla che non riesci a lanciare l'incantesimo nel modo corretto. L'incantesimo non funziona, ma tu perdi comunque i PUNTI DI POTERE. Torna al **486** e inizia a combattere dal punto 5.

83

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai, i Goblin non riescono a vederti e tu puoi andartene indisturbato. Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.
Se non ce la fai, allora vai al **63** e inizia a combattere dal punto 5.

84

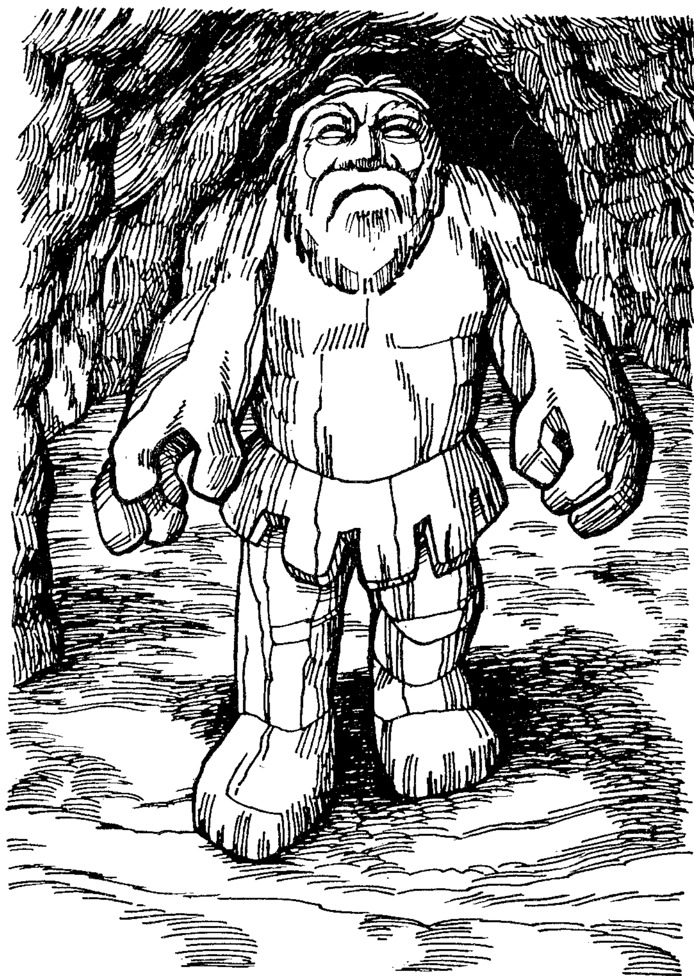
Lanci una potente SAETTA che fa barcollare e cadere lo stregone. Vai al **160**.

85

Ti trovi nel mezzo di uno stretto corridoio che conduce da sud-ovest a nord-est.



Se decidi di proseguire verso sud-ovest vai al **424**.
Se decidi di proseguire verso nord-est vai al **397**.



86

Mentre nuoti nell'acqua tranquilla del fiume noti che qualcosa sotto di te si sta muovendo, e scorgi due enormi alghe che si sollevano per afferrarti. Un'Alga Velenosa ti si attorciglia intorno alle gambe, procurandoti un dolore enorme, oltre che 3 PUNTI DI DANNO.

Se cerchi di tornare a riva il più velocemente possibile, vai al **182**.

Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **354**.

Se ingaggi un combattimento con l'Alga Velenosa, vai al **230** e inizia a combattere.

Se decidi di raggiungere la riva opposta vai al **306**.

Se hai già ucciso l'erbaccia oppure se hai provocato un SONNO nel Rampicante con un incantesimo, allora ignora i 3 PUNTI DI DANNO e vai al **402**.

87

Non trovi nessuna porta segreta, mentre il rumore che hai provocato tamburellando sulle pareti ha attirato l'attenzione di qualcuno. Prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **367**.

Se invece sei ritornato a questo paragrafo vai al **145**.

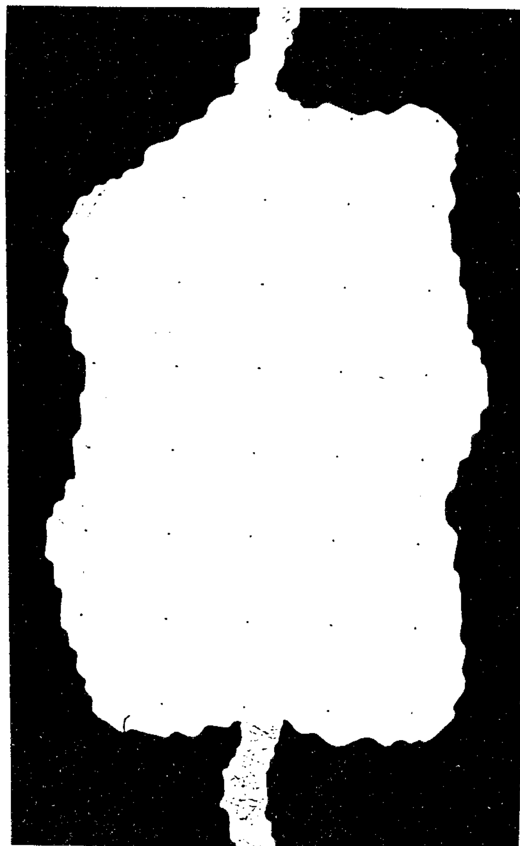
88

Il corridoio conduce ad un'ampia caverna, che ha due uscite, una a sud ed una a nord. Davanti all'uscita a sud c'è una grande statua di pietra... che improvvisamente comincia a muoversi e ti viene incontro!

Per fortuna ad un certo punto la statua si ferma, ed



esclama: "Nessuno può passare qui, soltanto i Nani. Torna al luogo da cui sei venuto!"



Se vuoi andare verso nord vai al **492**.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **376**.
Se attacchi la statua vai al **318**.

89

L'incantesimo non funziona. Mentre attraversi la grotta una stalattite ti crolla addosso, arrecandoti 3 PUNTI DI DANNO. Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

90

I pipistrelli ti inseguono e continuano ad assalirti. Vai al **54** e ricomincia a combattere dal punto 5.

91

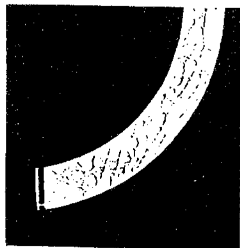
È una spada magica, che aggiungerà 1 punto al tuo BONUS DI ATTACCO e non verrà condizionata da un'eventuale perdita di PUNTI DI POTERE. In più, provocherà 5 (invece dei consueti 4) PUNTI DI DANNO.
Annotala sul registro di avventura e torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

92

Se usi INVISIBILITÀ O PASSI, questi incantesimi non hanno alcun effetto sul Demone Servitore, che sembra essere dotato di una vista del tutto immune alle tue magie. Vai al **496**.
Gli INCANTESIMI DI DIFESA funzionano come sempre; vai al **496** e continua a combattere.
Se usi LUCE vai al **124**.
Gli altri INCANTESIMI MISTI non funzionano in questa circostanza, perciò vai al **496** e continua a combattere.
Se usi SONNO O SAETTA questi incantesimi non hanno effetto sul mostro, perciò vai al **496** e continua a combattere.
Se usi VADE RETRO NON-MORTO vai al **124**.

93

Ti trovi di fronte ad una porta chiusa a chiave, all'estremità di un corridoio che conduce verso nord-est.



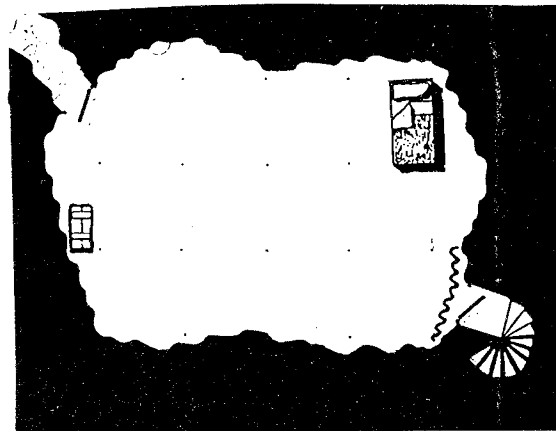
Se vuoi seguire il corridoio che porta a nord-est, vai al **233**.
Se possiedi una chiave e vuoi provare ad aprire la porta, vai al **339**.
Se tenti di sfondare la porta vai al **455**.
Se vuoi lanciare SESAMO vai al paragrafo **4**.

94

Ti allontani di corsa dalla radura, precipitandoti nella foresta. Poi ti volti un istante, e vedi che l'Orso Mannaro non ti insegue più: sei contento di non essere finito fra le grinfie del mostro.
Se hai preso il sentiero verso est vai al **249**.
Se sei scappato correndo a nord-ovest verso il Dente di Draken, vai al **173**.
Se sei scappato verso ovest vai al **241**.

95

Uscendo, Narek ti dice che c'è una porta segreta nascosta dietro alla tenda appesa alla parete sud.
Ai tuoi piedi giace il cadavere del Capo dei Goblin. L'unica cosa di valore che possiede è una cotta di maglia, che però è troppo piccola per te.
Se tempo fa eri stato catturato dai Goblin, trovi tutti i tuoi oggetti ammucchiati in un angolo della stanza. Annota sul registro di avventura tutto quello che vuoi riprenderti.
Accanto alla parete orientale c'è un letto, di fronte al quale è appeso un arazzo finemente intessuto. Nella stanza c'è anche una cassa che Narek ha già aperto e svuotato.
Apri la porta segreta dietro alla tenda con la chiave che possiedi, e ti trovi di fronte ad una scala a chiocciola che conduce verso l'alto.



Se decidi di salire vai al **21**.
Se decidi di lasciare la stanza dal corridoio a nord-ovest vai al **101**.



96

ROGO IL NANO:

10	PUNTI DI FORZA	8	PUNTI DI AGILITÀ
+1	BONUS DI ATTACCO	+2	BONUS DI DIFESA
5	PUNTI DI DANNO	(4)	PUNTI DI POTERE

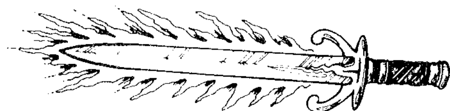
Se te la dai a gambe vai al **184**.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **40**.
Se perdi i sensi vai al **321**.
Se sconfiggi Rogo vai al **144**.

97

Il Siniscalco è un uomo molto indaffarato, specie ora che è alle prese con una possibile invasione da Esgaron. Sei costretto a passare gran parte della giornata ad aspettare, ma finalmente il Siniscalco ti riceve; però è molto brusco e ti interrompe subito.
"Senti un po', tu sei la diciannovesima persona che oggi mi racconta di 'sapere' dove si trova Lady Arowen. E io dovrei stare a sentire uno straniero? Per quel che mi riguarda potrebbe benissimo essere un trucco per indebolire la guarnigione e permettere ai soldati del Conte di invaderci senza problemi! Se un'ora dopo il tramonto non sarai uscito da Beckford ti farò impiccare sulle mura della città, come ammonimento per tutti quelli che vogliono farmi perdere tempo con le loro sciocchezze!"
Il Siniscalco fa sul serio, perciò decidi di andartene l'indomani mattina. Togli un giorno dalla Sezione Tempo sul tuo registro di avventura.



Se lasci Beckford per seguire il torrente Drakenspit verso nord, vai al **146**.
Se decidi di prendere la strada di Romark verso ovest, vai al **193**.



98

Se fai finta di essere uno dei rapitori, e affermi che il tuo cavallo è stato ucciso da una belva nella foresta, vai al **434**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al paragrafo **2**.
Se preferisci attaccare i Goblin e l'Ermellino vai al **454**.
Se batti in ritirata vai al **50**.

99

L'incantesimo funziona a meraviglia. Vai al **387**.

100

La Cimice Sanguinaria ti si è attaccata al collo! I PUNTI DI DANNO che ricevi equivalgono ai PUNTI DI FORZA della Cimice. Torna al paragrafo **409**.

101

Ti trovi all'estremità di un corridoio che conduce in un'ampia cavità, scavata rozzamente nella roccia viva della montagna. Alla parete ovest è appesa una campana di ottone, mentre al centro della sala è acceso un grande falò, il cui fumo esce da un piccolo buco nel soffitto.
La sala brulica di Goblin di tutte le dimensioni e delle forme più repellenti; alcuni mangiano, altri dormono, altri ancora bevono, e si divertono a fare giochi violenti e crudeli. Tutti sembrano tremendamente sanguinari.
Dalla sala si diramano altri cinque corridoi: uno di questi ti condurrà alla meta tanto agognata...
Se desideri cercare di passare furtivamente fra i Goblin, vai al **351**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **163**.
Se fai finta di recare un messaggio per i Goblin da parte di Sir Roderick, vai al **259**.



102

Vieni svegliato nel mezzo della notte dall'apparizione di un orribile rettile, dotato di venti zampe e pieno di rosse squame che risplendono fiocamente al chiaro di luna. Ti rannicchi sul tuo ramo, sperando che l'animale, che è tutto intento a fare razzia dei cadaveri degli uomini e dei cavalli sparpagliati tutt'attorno, non si accorga della tua presenza. Ma il sangue ti si gela nelle vene quando il rettile solleva la testa e ti guarda dritto negli



occhi per alcuni istanti! All'improvviso il bestione manda un grugnito, accompagnato da uno sbuffo di fumo dalle narici, poi si volta e sparisce nella foresta in direzione del Dente di Draken.
Allora cerchi di riprendere sonno, ma non ce la fai; cosicché il giorno dopo sei riuscito a recuperare soltanto la metà dei PUNTI DI POTERE che avevi perduto. Togli un giorno dalla Sezione Tempo e vai al **153** per proseguire l'avventura.

103

Sali sulla parete con molta agilità, e anche se vieni colpito da due frecce riesci a mantenere la presa ben salda, mentre i massi rotolano innocui sotto di te. Poiché in cima alla roccia sei un bersaglio troppo facile, decidi di scendere immediatamente, ma mentre lo fai vieni colpito ancora una volta da una freccia. Ricevi perciò 6 PUNTI DI DANNO e vai al paragrafo **7**.
Se però cadi privo di sensi vai al **61**.

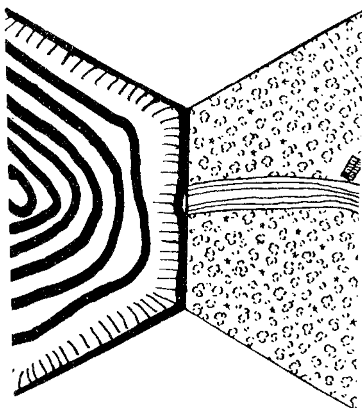
104

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai vai al **322**.
Altrimenti vai al **493**.

105

Ti trovi sulla riva sud del torrente Drakenspit, di fronte a una grotta nella parete del monte dalla quale sgorga il torrente. Dietro la parete rocciosa, verso ovest, si può vedere la vetta del Dente di Draken, mentre in tutte le

altre direzioni la foresta di Drakenwood si estende a perdita d'occhio.
C'è un sentiero, scavato nella roccia della parete, che conduce sopra l'orifizio della grotta; mentre un altro sentiero, appena segnato, conduce lungo il corso del torrente fin dentro la cavità.



Se desideri seguire il torrente verso ovest e così entrare nella montagna, vai al **345**.
Se preferisci attraversare il torrente e seguirlo verso est, vai al **385**.
Se preferisci attraversare il torrente e proseguire lungo la parete verso nord, vai al **125**.
Se desideri continuare lungo la parete verso sud, vai al **173**.
Se vuoi seguire il torrente verso est, restando sulla riva in cui ti trovi ora, vai al **17**.

106

L'arrampicata verso la caverna è dura e difficile. Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ. Se non ce la fai vai al paragrafo **3**.
Se invece ce la fai devi mettere alla prova la tua AGILITÀ una seconda volta. Se ce la fai di nuovo, vai al **322**; altrimenti vai al paragrafo **3**.



107

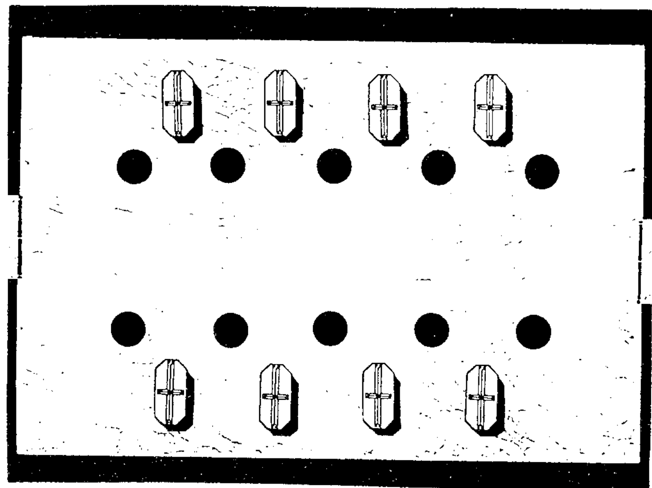
Quattro GOBLIN, ciascuno dei quali possiede:

4	PUNTI DI FORZA	5	PUNTI DI AGILITÀ
-1	BONUS DI ATTACCO	+1	BONUS DI DIFESA
3	PUNTI DI DANNO	0	PUNTI DI POTERE

Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **347**.
Se ti arrendi vai al **30**.
Se preferisci dartela a gambe, vai al **443**.
Se sconfiggi tutti i Goblin vai al **395**.
Se cadi svenuto vai al **290**, ignorando ogni riferimento all'Ermellino Gigante.

108

Sei in una stanza gelida e umida. Ci sono due file di colonne disposte da est a ovest, mentre nelle pareti est e ovest ci sono due grandi porte di legno. Tra una colonna e l'altra sono collocati dei sarcofagi di pietra.
Grazie al tremulo bagliore della lanterna, riesci a scorgere due orribili creature che avanzano verso di te.



Se vuoi scappare vai al **37**.
Se lanci un incantesimo, scrivine il nome e vai al **138**.
Se preferisci affrontare le creature in combattimento, vai al **248**.

109

Ti trovi sulla riva sud di un torrente molto impetuoso. Verso sud c'è un corridoio, da cui proviene un orrendo fetore, mentre un sentiero corre lungo il fiume in direzione ovest.



Se decidi di prendere il sentiero verso ovest, vai al **281**.
Se vai a sud ed entri nel corridoio, continua al **384**.
Se ti tuffi nel fiume per nuotare verso est, vai al **421**.

110

Tutti gli INCANTESIMI DI ATTACCO funzioneranno benissimo, eccetto VADE RETRO NON-MORTO, che invece fallirà clamorosamente. Vai al **418** per vedere quali sono gli effetti dell'incantesimo e/o continua a combattere.
SANARE funzionerà come sempre, mentre PASSI avrà un buon effetto soltanto se tu sei già INVISIBILE. In questo caso il ragno correrà dietro ai rumori e si allontanerà a distanza di sicurezza: tu ritorna al paragrafo di cui avevi preso nota e continua la tua avventura. Altrimenti vai al **418** e continua a combattere.
Gli INCANTESIMI MISTI non avranno alcun effetto su questa situazione, perciò torna al **418** e continua a combattere.

111

Tutti gli INCANTESIMI DI ATTACCO funzioneranno come al solito, eccetto VADE RETRO NON-MORTO. Vai al **63** per vedere cosa succede.
Tutti gli INCANTESIMI DI DIFESA funzioneranno come sempre, tranne che PASSI, che avrà effetto solo se tu sei già INVISIBILE. Se è così puoi tornare all'ultimo paragrafo di cui avevi annotato il numero, mentre il Goblin viene distratto dal tuo richiamo. Ma se non sei invisibile, torna al paragrafo **63** e continua a combattere.
Gli INCANTESIMI MISTI non hanno alcun effetto su questa

situazione, perciò ritorna al paragrafo **63** e continua a combattere.

112

DRAGONE SPUTAFUOCO:

15	PUNTI DI FORZA	15	PUNTI DI AGILITÀ
+2	BONUS DI ATTACCO	+2	BONUS DI DIFESA
7	PUNTI DI DANNO	0	PUNTI DI POTERE



Se vuoi scappare vai al **177**.
Se desideri usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al paragrafo **81**.
Se attacchi e sconfiggi il Dragone vai al **224**.
Se perdi coscienza vai al **321**.

113

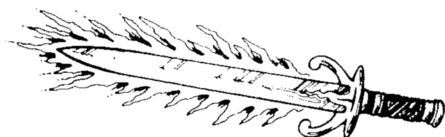
Ti trovi in una stanzetta dalle pareti di roccia grezza. Lungo la parete est è addossato un letto riccamente decorato. I piedi del letto stanno di fronte ad una parete, sulla quale è appeso un arazzo di fine fattura. Dall'altra parte (ad ovest) c'è una grande cassapanca, mentre al centro della stanza troneggia un Goblin dall'aspetto feroce. Dallo sfarzo dei suoi abiti e delle sue armi si capisce chiaramente che si tratta del Capo della tribù dei Goblin. Ti guarda, con le armi ancora riposte nel fodero, e dopo un istante ti domanda con un grido: "Cosa posso fare per te, coraggioso cavaliere?"
Se cerchi di corrompere il Goblin per avere qualche informazione, vai al **379**.
Se desideri usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **331**.
Se vuoi attaccare il Capo dei Goblin, annota il numero di questo paragrafo e vai al **191**.
Se sei arrivato a questo paragrafo dopo aver sconfitto il Goblin, vai al **283**.

114

Fai per estrarre la tua arma, ma non riesci a credere ai tuoi occhi quando il viso del vecchio comincia a trasformarsi: il naso e la bocca s'ingrandiscono a dismisura, e dappertutto gli spuntano dei peli orribili. Tutto il suo corpo cresce, si allarga, e i vestiti gli si lacerano addosso. All'improvviso dalla gola gli esce un sordo ruggito, e il mostro si strappa furiosamente i vestiti: ahimè, è proprio un Orso Mannaro!
Se vuoi dartela a gambe, vai al **94**.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **374**.
Se ingaggi un combattimento contro l'Orso Mannaro, vai al **422**.

115

Se usi un INCANTESIMO MISTO, non avrà alcun effetto in questa situazione. Vai al **67**.
Se usi un INCANTESIMO DI ATTACCO vai al **271**.
Se usi INVISIBILITÀ per poter entrare nella stanza vai al **181**.
Se usi qualsiasi altro INCANTESIMO DI DIFESA, non avrà alcun effetto in questa situazione. Vai al **67**.



116

Riesci ad aprire la porta facilmente, però... Vai al **164**.

117

Ti trovi all'estremità di un corridoio che va da est ad ovest, e di fronte a te c'è una porticina di legno.
Se desideri passare la porticina e andare a ovest, vai al **189**.
Se vuoi proseguire verso est, dopo molte curve e cambiamenti di direzione finalmente arrivi al paragrafo **285**.

118

I lupi giacciono ai tuoi piedi. Adesso che non devi tenere a bada le loro zanne fameliche, le bestie ti sembrano più piccole. Torna al paragrafo di cui ti eri annotato il numero e continua la tua avventura.

119

La porta si spalanca senza problemi. Prosegui al **167**.

120

Il Demone Servitore si liquefà davanti ai tuoi occhi, diventando un putrido ammasso gelatinoso.
Se vuoi proseguire verso est vai al **333**.
Se vuoi proseguire verso ovest vai al **137**.

121

Mentre cammini sul sentiero che conduce verso est, scorgi in lontananza il villaggio di Beckford in fiamme. Poco dopo uno squadrone di cavalieri del Barone, tutti con lo scudo nero con la testa di drago al centro, ti vengono incontro al galoppo.
"Ho salvato Lady Arowen!" gridi trionfante verso i cavalieri.
Ma per tutta risposta, uno di loro urla: "È lui lo stregone che ha dato fuoco al villaggio... addosso!"
I cavalieri sguainano le spade e si lanciano all'attacco; e prima ancora che tu possa fare un gesto, o dire una parola, ti ritrovi al **321**.

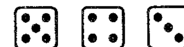
122

Ti arrampichi su un albero lì vicino, dove trovi un angolino tranquillo per dormire. Tira due dadi: se il risultato è dispari vai al **410**; se è pari vai al **150**.

123

Se usi PIEDE VOLANTE oppure FLUTTUARE per scendere nel pozzo, ti ritrovi nel fiume sottostante. Vai al **13**.

continua



Tutti gli altri incantesimi non hanno effetto in questa circostanza. Vai al **373**.

124

La creatura dalle ali coriacee si scoordina, cade come un fagotto sul pavimento, e così lo puoi far fuori senza problemi. Vai al **120**.

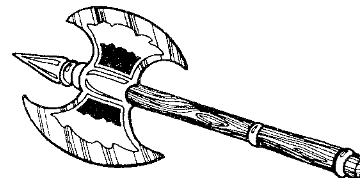
125

Ti trovi ai piedi del Dente di Draken, di fronte ad un'enorme parete rocciosa. Ad ovest è visibile la vetta del monte, mentre la foresta di Drakenwood si estende a perdita d'occhio in tutte le altre direzioni. La parete è troppo estesa per tentare di trovare un'entrata segreta e poi riuscire a salvare Lady Arowen in tempo, ma è anche troppo ripida per poterla scalare.



Tira due dadi: se il risultato è dispari, annotati il numero di questo paragrafo e vai al **286**.

Se desideri continuare verso nord-est vai al **481**.
Se preferisci continuare verso sud-est vai al **385**.
Se vuoi proseguire lungo la parete in direzione nord vai al **221**.
Se vuoi proseguire lungo la parete in direzione sud vai al **105**.



126

Ti arrampichi sull'albero senza problemi, ma purtroppo i Goblin ti vedono. Te ne rendi conto quando uno di loro ti lancia contro un pugnale: per fortuna ti manca, però tu perdi la presa sul ramo a cui ti stavi per afferrare. Ricevi 2 PUNTI DI DANNO e prosegui al **386**.

127

Se hai già incontrato Narek, vai al **113**. Altrimenti annotati il numero di questo paragrafo. La porta si apre e ti trovi davanti un Goblin enorme che ti fissa negli occhi. "Salve, sono Narek" ti dice, "e tu chi sei e che cosa cerchi qui?"
Dietro a Narek c'è un altro Goblin dalle dimensioni più che rispettabili, probabilmente il Capo della tribù.
Se dici la verità a Narek vai al **407**.
Se attacchi il Goblin, annotati il numero di questo paragrafo e vai al **311**.

continua



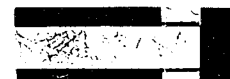
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **183**.
Se preferisci dire a Narek che ti hanno assegnato il compito di guardia del corpo del Capo, vai al **231**.
Se invece sei arrivato a questo paragrafo dopo aver sconfitto Narek, vai al **325**.

128

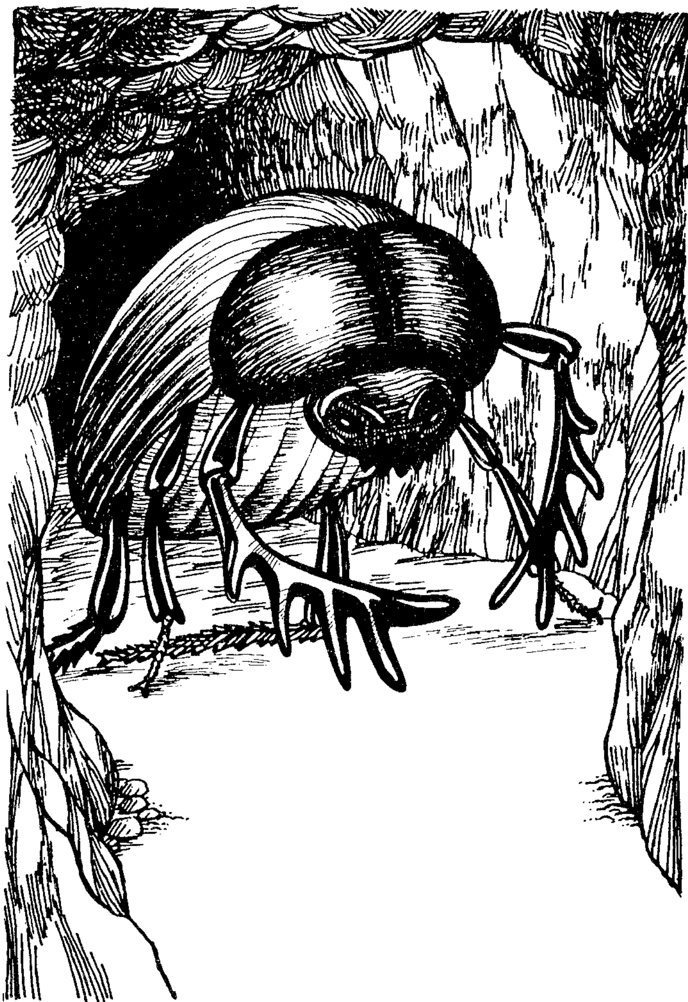
Rincorri Zandabar per tutta la sua biblioteca e lungo il corridoio. Ma lo stregone, girato un angolo, sparisce alla tua vista. Se lo incontrerai di nuovo, i suoi PUNTI DI FORZA e i suoi PUNTI DI AGILITÀ saranno ritornati al loro valore iniziale. Vai al **328**.

129

Ti trovi all'estremità orientale di un corridoio che porta da est ad ovest. Da ovest proviene un brusio di voci, grugniti e insulti, e un rumore di piatti che ti dice che laggiù ci sono molte persone. A nord e a sud ci sono due porte di legno assolutamente identiche.



Se prosegui ad ovest vai al **497**.
Se ritieni di bussare ad una delle due porte vai al **156**.
Se cerchi di abbattere una delle due porte vai al **172**.
Se vuoi usare l'incantesimo SESAMO vai al **204**.
Se vuoi provare ad aprire una delle due porte con una chiave vai al **240**.





130

Prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **486**. Combatti per due turni, iniziando sempre dal punto 5. Se dopo il combattimento sei ancora cosciente, riesci a raggiungere la riva. Vai al **385**.

131

SCARAFAGGIO STERCORARIO GIGANTE:

9 PUNTI DI FORZA	8 PUNTI DI AGILITÀ
0 BONUS DI ATTACCO	+2 BONUS DI DIFESA
5 PUNTI DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE

Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **179**.
Se vuoi dartela a gambe vai al **419**.
Se sconfiggi lo Scarafaggio vai al **467**.
Se perdi coscienza vai al **321**.

132

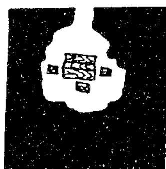
Dalla porta si sprigiona un bagliore accecante: una SAETTA ti colpisce con violenza! Ricevi 6 PUNTI DI DANNO e vai al **217**.

133

Ti trovi in una stanzetta le cui pareti sono state rozzamente scalpellate nella roccia viva. L'estremità di una fune penzola da un buco nel muro a ovest.
Nel centro della stanza ci sono un tavolo di legno e tre sedie sgangherate, mentre sul tavolo ci sono due dadi, una penna con un calamaio, 3 Dobloni d'oro e una pergamena su cui sono scritti dei numeri, disposti in tre



colonne. Ti appropri dei Dobloni (annotali nel registro di avventura) e poi decidi cosa fare.



Se ti metti a tirare la fune vai al **351**.
Se inizi a cercare porte segrete vai al **223**.
Se dai un'occhiata alla pergamena vai al **303**.
Se decidi di uscire dalla stanza vai al **489** e ignora ogni riferimento ai Goblin.

134

Se hai usato FLUTTUARE, l'incantesimo funziona a meraviglia e ti permette di attraversare il fiume senza bagnarti; vai al **249**.
Se hai usato qualsiasi altro INCANTESIMO MISTO, questo funziona ma senza procurarti alcun vantaggio. Ritorna perciò al paragrafo **201**.
Se hai usato SANARE, questo incantesimo funziona regolarmente, mentre tutti gli altri INCANTESIMI DI DIFESA non hanno alcun effetto, perché il tuo avversario è cieco e sordo. Vai al **201**.
Tutti gli INCANTESIMI DI ATTACCO hanno effetto, tranne VADE RETRO NON-MORTO. Vai al **230** per stabilire quanti PUNTI DI DANNO procuri al tuo avversario, e poi vai al **201**.

135

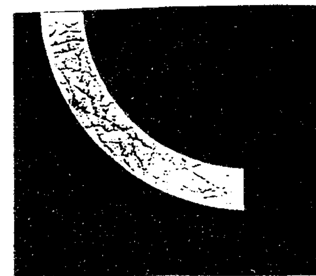
Tira due dadi.
Se il risultato è pari vai al **393**.
Se il risultato è dispari vai al **335**.

136

La ragazza ti ringrazia ed esce dalla stanza. Torna al **477** ma ignora ogni riferimento alla ragazza.

137

Ti trovi alla fine di un corridoio che, dopo una curva, conduce verso nord-ovest. A est c'è un buio fitto, che nemmeno la tua lanterna riesce a rischiarare.

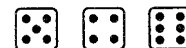


Se decidi di proseguire verso nord-ovest vai al **273**.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **188**.
Se preferisci avanzare lentamente, a tentoni, nel buio per continuare verso est, recati al **164**.
Se preferisci inoltrarti senza timore e di buon passo nell'oscurità (verso est), vai al **212**.

138

Si tratta di Mangiamorti, che ti assaliranno se saranno ancora in grado di farlo dopo che avrai usato il tuo incantesimo. Vai al **248** per vedere l'esito del tuo incantesimo.
INVISIBILITÀ e PASSI non hanno alcun effetto sui mostri.

continua



Nemmeno gli INCANTESIMI MISTI funzionano in questa circostanza.
Se hai usato SONNO, questo incantesimo non ha alcun effetto sui mostri.
SAETTA e VADE RETRO NON-MORTO funzionano molto bene in questo caso.
Vai al **248** per vedere il risultato dello scontro.

139

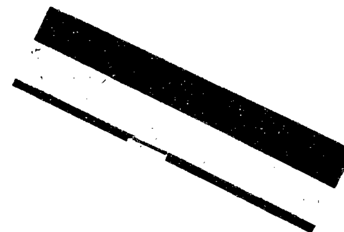
Se vuoi aprire la cassa con una CHIAVE DEI GOBLIN vai al **471**.
Se vuoi aprire la cassa con la CHIAVE DEL CAPO vai al **187**.
Se vuoi aprire la cassa usando SESAMO vai al **157**.
Se cerchi di sfondare la cassa vai al **205**.

140

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ. Se non ce la fai, la porta resta chiusa. Ricevi 2 PUNTI DI DANNO e vai al **164**.
Se ce la fai, la porta si apre, ma scopri che era la porta di un armadio, grande abbastanza da poterti contenere. Dietro di te, intanto, si è aperto il pavimento, rivelando una voragine che sprofonda negli abissi. Prendi il coraggio a quattro mani e fai un balzo: in questo modo torni nel corridoio. Vai al **429.**

141

Ti trovi in un corridoio che va da sud-est a nord-ovest, davanti ad una porta nella parete sud-est. Da nord-ovest giungono dei suoni che indicano la presenza di molte persone: un gran vociare, fracasso di piatti rotti e così via. A sud-est invece si sente un rumore indistinto di acqua che scorre.



Se vuoi proseguire lungo il corridoio verso nord-ovest, vai al **497**.
Se vuoi proseguire lungo il corridoio verso sud-est vai al **169**.
Se bussi alla porta vai al **405**.
Se cerchi di abbattere la porta vai al **448**.
Se vuoi usare SESAMO vai al **192**.
Se hai una chiave e vuoi usarla per aprire la porta vai al **473**.

142

Vai al paragrafo **114**.

143

Narek giace morto ai tuoi piedi. Indossa una cotta di maglia, ha una lunga spada, e nel suo borsellino ci sono 10 Dobloni d'oro, due gemme del valore di 20 Dobloni d'oro ciascuna e l'anello del Capo. Annota sul registro di avventura ogni oggetto che desideri portar via.
Nella stanza c'è un letto, posto accanto alla parete est,



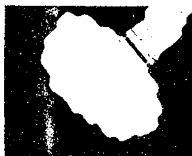
e dalla parte dei piedi c'è un arazzo finemente ornato che copre una parte del muro.
Se prendi l'anello del Capo, annotalo nel registro di avventura e vai al **176**.
Se ti metti a cercare una porta segreta vai al **423**.
Se esci dalla stanza vai al **101**.

144

Gli unici oggetti di valore che Rogo ha addosso sono un'ascia e 10 Dobloni d'oro. Se vuoi prenderli, annotali nel registro di avventura. Ritorna all'ultimo paragrafo di cui ti eri annotato il numero.

145

La porta si spalanca su una stanza traboccante di armi e armature di ogni tipo. La gran parte è adatta alla taglia dei Goblin, anche se c'è una cotta di maglia di dimensioni umane. Negli scaffali e nelle rastrelliere ci sono spade lunghe e corte, e anche dei lunghi pugnali. Ci sono anche alcuni scudi.



Tira due dadi. Se il risultato è pari, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **367**.
Puoi prendere tutti le armi, le armature e gli scudi che desideri. Annotali nel registro di avventura.
Se vuoi cercare una porta segreta vai al paragrafo **87**.

Se decidi di restare a dormire qui per recuperare alcuni dei PUNTI DI POTERE che hai perduto, annota il numero di questo paragrafo e vai al **135**.
Se preferisci uscire dalla stanza vai al **101**.

146

Segui il fiume verso nord, lasciandoti presto alle spalle i campi e i poderi di Beckford per entrare in una landa desolata e non coltivata. A mezzogiorno raggiungi il margine della foresta, e ti fermi un attimo per mangiare qualcosa prima di inoltrarti nella selva, che è molto buia e sembra pervasa da un'aura sinistra e minacciosa. Ma forse è così solo perché tu sai quanti pericoli si annidano al suo interno. Qui i tronchi degli alberi sono vicinissimi al fiume, ma tuttavia continua ad esserci abbastanza spazio per continuare a camminare lungo la riva.
Se risali il torrente Drakenspit lungo la riva est vai al **201**.
Se risali il Drakenspit lungo la riva ovest vai al **366**.
Se desideri tornare a Beckford vai al paragrafo **1**.

147

Cerchi di abbattere la porta con una spallata, e la serratura salta con molta più facilità di quanto tu immaginassi. Continua al paragrafo **387**.

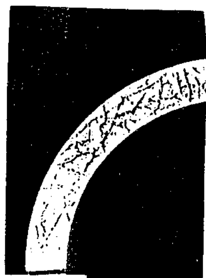
148

La porta non si apre. In compenso hai messo in moto una trappola! Tre pugnali escono da dei buchi nel muro, e ti arrivano addosso. Ricevi 6 PUNTI DI DANNO e vai al **423**.



149

Ti trovi all'estremità sud di un corridoio scavato rozzamente, che sale verso nord. A sud, di fronte a te, c'è una porta.



Se vuoi aprirla vai al **495**.
Se prosegui lungo il corridoio in salita che conduce a nord vai al **220**.

150

Nel bel mezzo della notte vieni svegliato dallo scalpiccio e dai grugniti di qualche animale. Guardi sotto l'albero e noti due figure che gironzolano annusando intorno all'albero. Nell'oscurità riesci a distinguere gli occhi giallastri e infuocati di altre cinque o sei creature. Quando riesci a vedere più distintamente, scopri che si tratta di diversi lupi, che ora sono radunati sotto l'albero e cercano di raggiungerti, sollevandosi sulle zampe e persino saltando ad azzannare i rami più bassi. Ti stringi stretto al tuo ramo. Per tua fortuna, dopo un quarto d'ora i lupi rinunciano a darti la caccia e svaniscono nella foresta alla ricerca di qualche preda più facile.
Cerchi di riprendere sonno, ma non ce la fai, e perciò l'indomani recuperi solamente metà dei PUNTI DI POTERE che avevi perduto. Cancella una giornata dalla Sezione Tempo nel registro di avventura e vai al paragrafo **481** per continuare l'avventura.

151

Gli INCANTESIMI DI ATTACCO agiscono come al solito, con l'eccezione di VADE RETRO NON-MORTO che non ha alcun effetto in questa circostanza. Vai al **199** per scoprire gli effetti dell'incantesimo sui soldati e continua a combattere.
Se usi PIEDE VOLANTE O FLUTTUARE per fuggire giù per la parete rocciosa, vai al **74**.
Se usi FLUTTUARE per scappare su per la parete rocciosa vai al **103**, ma ignora ogni riferimento ai macigni che cadono.
Gli INCANTESIMI MISTI non funzionano in questa circostanza. Vai al **199** e continua a combattere.
Gli INCANTESIMI DI DIFESA funzionano come al solito, ma PASSI ha effetto solo se sei già INVISIBILE. In questo caso vai al **487**, ignorando ogni riferimento ai soldati. Altrimenti vai al **199** ed inizia a combattere.

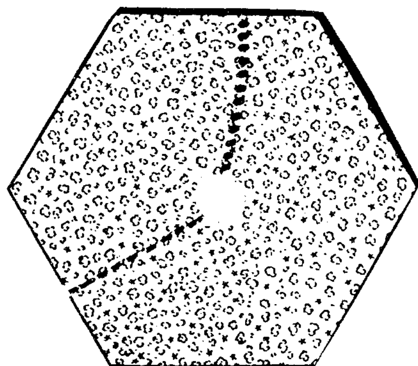
152

Se usi PIEDE VOLANTE vai al **437**.
Se usi FLUTTUARE vai al **300**.
Se usi un altro incantesimo vai al **276**.

153

Ti trovi nel bel mezzo di una radura, che sarebbe un luogo delizioso se non fosse per l'orribile visione di

questa carneficina. Sparpagliati tutt'intorno ci sono cadaveri di cavalli e di uomini, e molti alberi sono bruciati. Ci sono anche tracce profonde di zoccoli di alcuni cavalli molto carichi, che provengono da ovest verso la radura. Le tracce dei sopravvissuti, invece, si diramano in tutte le direzioni. A nord-est è ben visibile il Dente di Draken che s'erge maestoso sulla foresta di Drakenwood. Una specie di sentiero è stato tracciato in direzione del Dente di Draken da qualche grosso bestione, abbattendo alberi e piante.
Tira due dadi; se il risultato è dispari vai al **310**.
Controlli i cadaveri, ma non c'è segno né di Lady Arowen né del Capitano dall'elmetto piumato. Trovi invece 16 Dobloni d'oro e un completo da battaglia, composto da una cotta di maglia, uno spadone, uno spadino e uno scudo nero ornato dall'emblema argenteo dalla forma di una testa di drago. Se vuoi prendere qualcuno di questi oggetti, annotalo sul tuo registro di avventura.



Se vuoi proseguire verso nord-ovest vai al **289**.
Se vuoi proseguire verso nord vai al **317**.
Se vuoi proseguire verso nord-est vai al paragrafo **5**.
Se vuoi proseguire verso sud-est vai al **241**.
Se preferisci seguire le tracce che conducono ad ovest vai al **297**.
Se hai lasciato Beckford questa mattina, adesso il sole sta già tramontando ed è giunto il momento di cercare un posto per dormire. Se fai così, annotati il numero di questo paragrafo e vai al **478**.



154

Tira due dadi.
Se il risultato è pari vai al **483**.
Se invece è dispari vai al **435**.

155

Tira due dadi.
Se il risultato è dispari vai al **251**.
Se invece è pari vai al **299**.

156

Se bussi alla porta a nord, non succede niente: vai al **129**.
Se bussi alla porta a sud, senti un rumore di serratura, la porta si apre, e una voce ti chiama dentro: "Avanti!"

continua

Se decidi di continuare verso sud entrando dalla porta vai al **189**. Altrimenti vai al **129**.



157

L'incantesimo non funziona, e invece mette in moto una trappola. Tira due dadi: il risultato equivale ai PUNTI DI DANNO che ricevi dall'acido che ti viene spruzzato addosso.
Se cadi svenuto vai al **321**.
Altrimenti vai al **283**.

158

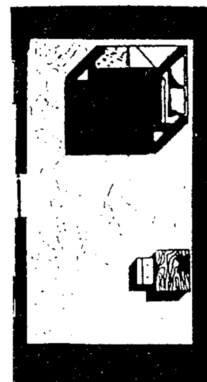
Metti alla prova la tua FORZA.
Se non ce la fai vai al **206**.
Se ce la fai torna al paragrafo **418** e continua a combattere.

159

I Goblin decidono di aiutarti. Dopo averti offerto una sedia, uno di loro tira una fune che penzola da un buco nel muro e chiama una guida per farti strada. Sei molto soddisfatto, perché la tua storiella ha funzionato. Continua al paragrafo **351**.

160

Ti trovi in una stanza, che per le decorazioni e il prezioso mobilio è la più ricca che hai incontrato finora. C'è un letto di buona fattura e una scrivania intarsiata in modo squisito. Sulla scrivania è appoggiato uno scrigno, anch'esso molto bello, con accanto una lettera a cui dai subito una rapida occhiata.
È del fratello minore di Lady Arowen, il quale dice che ha persuaso suo padre, il Conte, a cedere il controllo del Baronato a Sir Roderick se questo fosse disposto ad aiutarlo, assieme alle sue truppe ribelli, a deporre l'attuale Barone. La lettera si conclude sperando che siano state prese le dovute misure perché Lady Arowen sparisca per sempre.
Prendi la lettera e la riponi nella tunica.

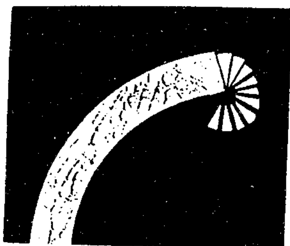


Se vuoi abbandonare la stanza vai al **137**.
Se decidi di perquisire Zandabar vai al **196**.
Se preferisci aprire lo scrigno intarsiato vai al **228**.



161

Ti trovi in cima ad una scala a chiocciola da cui si dirama un corridoio dalle pareti di pietra ben levigata, che conduce verso sud-ovest.



Se decidi di scendere per la scala a chiocciola vai al **225**.
Se decidi di proseguire verso sud-ovest vai al **273**.
Se ti metti a cercare una porta segreta vai al **432**.

162

Prima che tu raggiunga il margine della radura ti rendi conto che l'orso sta per raggiungerti, e devi perciò impegnarti in una lotta con il bestione. Ti volti con uno scatto, ma te lo trovi proprio davanti, pronto a colpirti. Vai al **422** e inizia a combattere dal punto 5.

163

Se usi un INCANTESIMO MISTO, questo non avrà alcun effetto; vai al **101**.
Se usi INVISIBILITÀ vai al **211**.
Gli altri INCANTESIMI DI DIFESA non funzionano in questa circostanza. Vai al **101**.
Tutti gli INCANTESIMI DI ATTACCO funzionano perfettamente, tranne che VADE RETRO NON-MORTO, ma ci sono troppi Goblin perché tu possa usarli con un effetto apprezzabile. Vai al **351**.

164

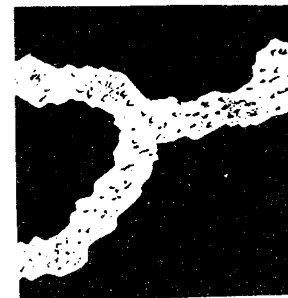
Il pavimento ti si apre sotto i piedi, e cadi in una voragine che sprofonda negli abissi. Ricevi 6 PUNTI DI DANNO (a meno che tu non abbia usato FLUTTUARE), e vai al **397**.

165

La Cimice Succhiasangue si accartoccia al suolo rantolando. Torna all'ultimo paragrafo di cui ti eri segnato il numero.

166

Ti trovi ad un incrocio di tre corridoi, provenienti da est, nord-ovest e sud-ovest. Si sente un rumore di acqua che scorre, ma è difficile capire da dove provenga.



Se decidi di continuare verso est, dopo un po' di zig-zag giungi da sud-est al paragrafo **66**.
Se prosegui verso nord-ovest vai al **226**.
Se prosegui verso sud-ovest vai al **313**.



167

La stanza è piena di barili e sacchi. I sacchi contengono vettovaglie che sembrano fresche, anche se di dubbia origine. Comunque fai rifornimento di cibo.
I barili sembrano contenere bevande di diverso tipo.



Se decidi di cercare una porta segreta vai al **267**.
Se bevi da uno dei barili vai al **315**.
Se decidi di uscire dalla stanza vai al **245**.

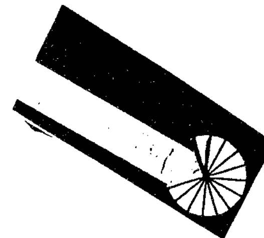


168

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai, prendi l'ascia ed esci dalla sala. Vai al **353**.
Se non ce la fai, sbatti contro qualcosa mentre ti allontani dalla stanza. Vai al **444**.

169

Ti trovi all'estremità sud-orientale di un corridoio che porta da nord-ovest a sud-est. Davanti a te scende una scala a chiocciola, e dal fondo si sente un rumore di acqua che scorre.



Se decidi di proseguire verso nord-ovest lungo il corridoio vai al **141**.
Se invece scendi giù per le scale vai al **44**.

170

Metti l'imbarcazione in acqua senza fatica e cominci a remare. Quando sei proprio in mezzo al torrente, però, scopri che lo scafo è completamente marcio; e un attimo dopo il fondo ti cede sotto i piedi. Quando riesci a liberare i piedi dalle assi, la barca è già mezza piena d'acqua. Sei costretto a raggiungere la riva. Vai al **314**.

171

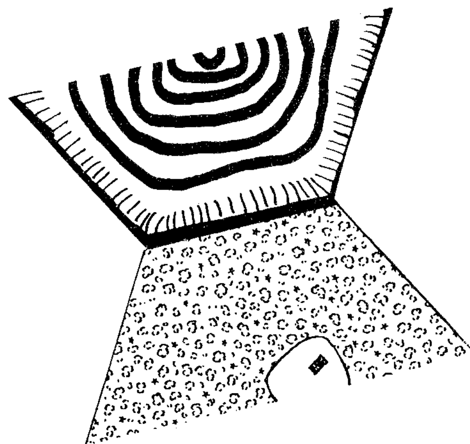
I prigionieri si rendono conto che non sei una guardia, e con i picconi uccidono i Goblin carcerieri. Poi fuggono, prima nel corridoio e poi nel magazzino dei viveri. Nella miniera non c'è niente di interessante. Torna al **101**.

172

Metti alla prova la tua FORZA.
Se ce la fai vai al **204**.
Se non ce la fai, la porta non si apre, ma in compenso hai attirato l'attenzione di qualcuno... Vai al **444**.

173

Ti trovi alle pendici del Dente di Draken, di fronte ad un'altissima e imponente parete rocciosa. A nord-ovest puoi scorgere la vetta della montagna, mentre in tutte le altre direzioni s'estende a perdita d'occhio la foresta di Drakenwood. Qui sarà difficile trovare un'entrata segreta per salvare Lady Arowen e tornare a Beckford in tempo utile. E poi la parete è anche ripida perché tu la possa scalare.



Tira due dadi. Se il risultato è dispari, annotati il numero di questo paragrafo e vai al **238**.
Se desideri proseguire verso est vai al **17**.
Se preferisci proseguire verso sud-est vai al paragrafo **9**.
Se vuoi proseguire verso sud-ovest vai al **241**.
Se decidi di proseguire lungo la parete rocciosa in direzione nord vai al **105**.
Se decidi di proseguire lungo la parete rocciosa in direzione ovest vai al **29**.

174

O questi Goblin non hanno alcun rapporto con Sir Roderick, e pensano che tu sia uno degli uomini del Barone; oppure sono talmente assetati di sangue che non si preoccupano di sapere chi sei: fatto sta che i mostriciattoli e la loro sbuffante cavalcatura ti attaccano. Vai al **454** e inizia a combattere dal punto 5.

175

Annotati il numero di questo paragrafo.
Appena entri nella stanza, vieni attaccato dal Goblin più grande e dall'aspetto più sanguinario che tu abbia mai visto. Vai al **311** ed inizia a combattere dal punto 5.
Se invece sei giunto a questo paragrafo dopo aver sconfitto Narek vai al **325**.

176

L'anello del Capo aumenta di 2 il tuo BONUS DI DIFESA ogni volta che lo porti. Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi annotato il numero.

177

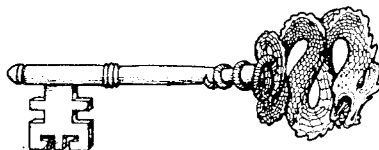
Il Dragone Sputafuoco ti vomita addosso una PALLA DI FUOCO proprio mentre ti volti per scappare. Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ. Se ce la fai ricevi 3 PUNTI DI DANNO; se ti va male ricevi 6 PUNTI DI DANNO.
Se cadi privo di coscienza vai al **321**.

continua

Se sei ancora cosciente e vuoi fuggire verso sud vai al **322**.
Se sei ancora cosciente e vuoi fuggire verso nord-est vai al **397**.

178

Mentre boccheggi sul pelo dell'acqua scorgi i cadaveri dei tuoi avversari portati via dalla corrente.
Se vuoi tentare di nuotare verso l'attracco vai al **385**.
Se nuoti verso la riva opposta vai al **17**.



179

VADE RETRO NON-MORTO, INVISIBILITÀ, PASSI e tutti gli INCANTESIMI MISTI non hanno alcun effetto in questa situazione. Gli altri incantesimi invece funzioneranno come al solito. Torna dunque al paragrafo **131** per vedere quali sono gli effetti dell'incantesimo che hai usato.

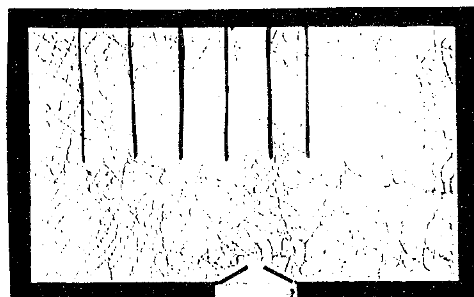
180

Non trovi nessuna porta segreta, ma scopri che il muro alla tua sinistra è piuttosto sottile. Grazie a questa scoperta, riesci a praticare un'apertura e a passare dall'altra parte senza che il muro ti crolli addosso. Continua al paragrafo **217**.



181

Ti trovi in una stanza dalle pareti di roccia rozzamente scavata, che ha tutta l'apparenza di essere una stalla. Lungo la parete nord ci sono sei box, divisi da tramezzi di legno, mentre alla parete est, sopra un mucchio di fieno, sono appese due selle.



Nella stanza ci sono due Ermellini Giganti, che però ti ignorano se tu sei INVISIBILE. Se invece li hai uccisi, ovviamente sono morti.
Se desideri dormire qui dentro per recuperare alcuni PUNTI DI POTERE, vai al **307**.
Se invece ti metti a cercare una porta segreta vai al **355**.
Se esci attraverso le porte a sud, vai al **53**.

182

Il tuo cambio di direzione spezza la presa del vegetale, che tuttavia ti arreca 3 PUNTI DI DANNO. Vai al **201**.

183

Tutti gli incantesimi hanno effetto, eccetto gli INCANTESIMI MISTI. PASSI funziona soltanto se sei già INVISIBILE. In



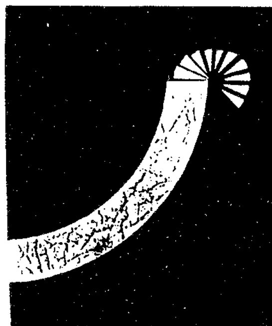
questo caso torni all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota, mentre Narek corre lontano, dietro al rumore di passi.
Negli altri casi, torna al paragrafo **311** per continuare il combattimento e/o per vedere quali sono gli effetti degli INCANTESIMI DI ATTACCO.

184

Il Nano non insiste nel suo attacco, e invece ti fa una domanda. Vai al **252**.

185

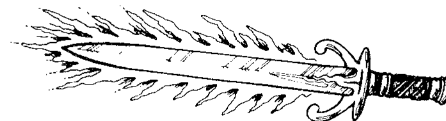
Ti trovi in cima ad una scala a chiocciola, da cui si dirama verso sud un corridoio dalle pareti di pietra levigata e decorata. Dal fondo della scala proviene un rumore di acqua che scorre.



Se decidi di scendere giù per la scala a chiocciola vai al **237**.
Se prosegui nel corridoio verso ovest, vai al **301**.
Se ti metti a cercare una porta segreta vai al **432**.

186

I pipistrelli stramazzano al suolo, si contorcono e si dimenano e finalmente muoiono. Se stavi dormendo quando sei stato assalito dai pipistrelli, ritorna al paragrafo di cui avevi preso nota. Altrimenti vai al **234** ed ignora ogni riferimento alle bestiacce.



187

Il lucchetto della cassa si apre facilmente, e puoi sollevare il coperchio. Dentro trovi 10 Dobloni d'oro e due grosse pietre preziose, ciascuna del valore di 20 Dobloni d'oro. Se vuoi prenderli, annotali sul registro di avventura. Vai al **283**.

188

Se usi LUCE, vai al **236**.
Ogni altro incantesimo non ha alcun effetto in questa circostanza. Vai al **137**.

189

Ti trovi in una stanza riccamente ammobiliata. C'è un'altra persona, un uomo magro e vestito sfarzosamente. Appena entri, l'uomo si volta e ti fissa negli occhi. "Ah, un cavaliere errante!" esclama. "Senza dubbio sei venuto a salvare Lady Arowen per guadagnarti poi la ricompensa. Beh, cosa credevi di trovare, fama e fortuna? Invece tutto quel che avrai sarà... la morte!"

Costui non è altri che Sir Roderick. Devi difenderti dal suo attacco e mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ti va bene, vai al **232** e inizia a combattere dal punto 1.
Se ti va male, vai al **232** e inizia a combattere dal punto 5.

190

A meno che tu non stia usando un'arma magica, oppure un'arma di argento, il tuo colpo non scalfisce la dura pelle dell'Orso Mannaro e non gli procuri alcun danno. Torna al paragrafo **422**.



191

CAPO DEI GOBLIN:

7	PUNTI DI FORZA	6	PUNTI DI AGILITÀ
0	BONUS DI ATTACCO	+5	BONUS DI DIFESA
4	PUNTI DI DANNO	0	PUNTI DI POTERE

Se decidi di fuggire vai al **327**.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **331**.
Se vieni sconfitto vai al **393**.
Se sconfiggi il Capo dei Goblin, torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

192

La porta si apre facilmente. Vai al **265**.



193

Segui la strada verso ovest, e presto ti lasci alle spalle i campi e i poderi che circondano Beckford per entrare in una landa desolata. A mezzogiorno hai già raggiunto i margini della foresta, e ti fermi un attimo per mangiare un boccone prima di inoltrarti nella selva. La buia foresta sembra possedere un'aura sinistra e minacciosa, ma tutto questo può dipendere dal fatto che sai quanti pericoli ci sono là dentro.
Se decidi di proseguire sulla strada che conduce al punto in cui Lady Arowen venne rapita, vai al **38**.
Se preferisci seguire le tue stesse tracce fino al punto in cui alcune sere fa hai visto il drappello dei cavalieri, vai al **490**.

194

Cerchi di scoprire qualche porta segreta nella roccia, e ben presto raggiungi la parte alta del sentiero. Sopra di te si sente un tremendo frastuono: alzi gli occhi e con orrore scorgi una gran quantità di massi enormi che rotolano lungo il pendio nella tua direzione.
Se te la dai a gambe giù per il sentiero e verso la foresta, vai al **243**.
Se decidi di usare un incantesimo vai al **291**.
Se ti metti a scalare la parete per sottrarti ai massi, vai al **399**.

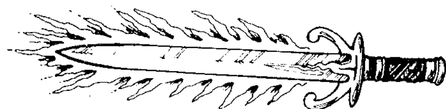
195

Se usi la CHIAVE DEI GOBLIN vai al **148**.
Se usi la CHIAVE DEL CAPO vai al **275**.



196

Gli unici oggetti di valore che trovi addosso a Zandabar sono un anello d'oro e 10 Dobloni d'oro. Se li vuoi prendere, annotali sul registro di avventura.
Se t'infili l'anello d'oro vai al **316**.
Altrimenti vai al **160**.



197

Ti trovi in un corridoio scavato molto rozzamente, che conduce da nord a sud. A nord si sente un rumore di acqua che scorre. A sud si sentono molti Goblin, che non la smettono mai di grugnire.
Se prosegui verso nord vai al **373**.
Se prosegui verso sud vai al **101**.

198

Dopo aver camminato per un po', ti rendi conto di essere arrivato nello stesso luogo da cui alcuni giorni fa avevi preso la strada per Beckford. Le tue tracce infatti sono ancora ben visibili: provengono dalla foresta e non sarà difficile seguirle.
Se decidi di seguire le tue tracce vai al **414**.
Se preferisci continuare verso ovest, seguendo la strada che conduce al luogo in cui Lady Arowen venne rapita, vai al **38**.
Se ritorni a Beckford, togli un giorno dalla Sezione Tempo nel registro di avventura e vai al paragrafo **1**.

199

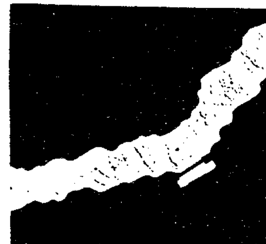
Due SOLDATI, ciascuno dei quali possiede:

8 PUNTI DI FORZA	8 PUNTI DI AGILITÀ
0 BONUS DI ATTACCO	+3 BONUS DI DIFESA
4 PUNTI DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE

Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **151**.
Se vuoi scappare vai al **343**.
Se vuoi arrenderti vai al **295**.
Se perdi coscienza vai al paragrafo **11**.
Se sconfiggi i soldati vai al **487**.

200

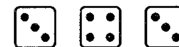
Trovi una porta segreta nella parete sud-est.



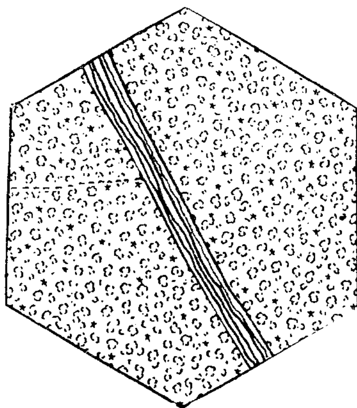
Se vuoi proseguire verso sud-est aprendo la porta, vai al **484**.
Se preferisci continuare a nord-est vai al **305**.
Se preferisci continuare verso sud-ovest vai al **224**.

201

Dopo aver camminato per un po' lungo la riva del torrente giungi ad un punto in cui l'acqua scende più



tranquilla. Sotto la superficie calma e trasparente ci sono lunghe alghe rampicanti, che fluttuano mollemente. Qui l'acqua è più profonda, troppo per potere attraversare il torrente. Sull'altra riva c'è una piccola radura, da cui si diparte un sentiero che conduce ad ovest. Vicino al bordo della riva si possono anche notare alcune impronte.



Se vuoi proseguire lungo questa parte del fiume, vai al **385**.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e poi vai al **134**.
Se cerchi di attraversare il fiume a nuoto, vai all'**86**.

202

Sebbene passi tutto il giorno a far domande alla gente del luogo non riesci a scoprire niente di interessante. Tutti sembrano troppo preoccupati dell'invasione minacciata dal Conte, per prestarti attenzione. Torni al tuo alloggio, e devi togliere un giorno dalla Sezione Tempo nel registro di avventura.
Se il giorno dopo decidi di andare ancora in cerca di notizie vai al **49**.
Se invece decidi di lasciare Beckford per iniziare la tua avventura vai all'**1**.

203

I Goblin si fermano immediatamente e si voltano verso la fonte del rumore. Uno di loro urla sguaiatamente un ordine e tutti gli altri ti si avventano addosso, spade sguainate. Tu ti nascondi dietro ad un cespuglio: i Goblin già pregustano lo scontro, lo puoi notare dal loro stupido sorriso mentre ti oltrepassano senza accorgersi di te.
Quando gli avversari sono a distanza di sicurezza, ti alzi e prosegui verso il passaggio alla base della parete rocciosa. Continua al **441**.

204

La porta si spalanca senza problemi.
Se hai aperto la porta a nord vai al **229**.
Se hai aperto la porta a sud vai al **189**.

205

La cassa si rompe facilmente, ma purtroppo mette in azione una trappola. Tira due dadi: il risultato corrisponde ai PUNTI DI DANNO che ricevi dall'acido che ti viene spruzzato addosso dalla cassa.
Se cadi privo di sensi vai al **321**.
Altrimenti troverai nella cassa 10 Dobloni d'oro e due



gemme verdi, del valore di 20 Dobloni d'oro ciascuna. Vai al **283**.

206

Senti il morso di due denti aguzzi penetrarti il fianco: ti volti e scorgi gli occhi bulbosi di un Ragno Gigante. Il morso dev'essere velenoso, perché ti senti svanire le forze mano a mano che il morso si fa più profondo. Ormai non ti rendi più conto di quel che ti sta succedendo. Il ragno ti raccoglie con le zampe anteriori e sale su un albero. Poi ti avviluppa in un bozzolo, lasciandoti penzolare attaccato ad un ramo. Verrà il momento in cui il ragno avrà fame... Vai al **321**.

207

Se ti trovi nel passaggio da est a ovest e desideri scappare via, esci dalla porta e vai al **443**.
Se ti trovi nel passaggio da est a ovest e vuoi scappare verso est vai al **351**.
Se ti trovi nel passaggio da est a ovest e vuoi scappare verso nord attraverso la doppia porta, vai al **19**.
Se ti trovi nell'armeria vai al **351**.
Se ti trovi nella sala del pozzo, allora calati giù; vai al **359**.
Se ti trovi nella discarica, allora salta dentro nel buco; vai al **463**.

208

Annota il numero di questo paragrafo e vai al **409**.
Se sei arrivato a questo paragrafo dopo aver fatto fuori il tuo avversario, puoi fracassare la cassa, in cui trovi 15 Dobloni d'oro. Vai al **477**.

209

Ti trovi in cima ad una lunga scala a chiocciola, da cui si dirama un corridoio dalle pareti di pietra levigata e lavorata. Il corridoio conduce a sud-est.



Se decidi di scendere le scale vai al **257**.
Se preferisci proseguire verso sud-est, prendendo il corridoio, vai al **301**.
Se desideri metterti alla ricerca di una porta segreta vai al **432**.

210

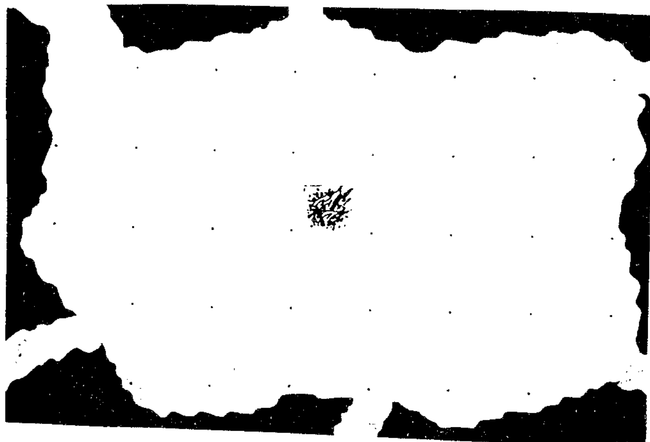
Il vecchio ti risponde con un sorriso di commiserazione e ti confessa di non avere bisogno di cose materiali e, soprattutto, di averti già raccontato tutto quello che sa. Poiché tu sei evidentemente infetto dai mali del mondo, l'eremita è costretto a ritirare la sua offerta di ospitalità e deve intimarti di lasciare la radura.
Se decidi di fare come ti dice l'eremita, vai al paragrafo **9** e ignora la prima scelta.

continua

Se minacci il vecchio perché non ti mandi via e ti dia più informazioni vai al **114**.
Se decidi di combattere con il vecchio, usando un incantesimo o le armi, vai al **142**.

211

C'è un grande andirivieni nella sala, peciò devi sbrigarti.



Metti alla prova la tua AGILITÀ e se non ce la fai vai al **499**.
Se invece ce la fai, puoi scegliere fra una di queste uscite:
Ovest: vai al **53**.
Nord: vai al **197**.
Nord-est: vai al **245**.
Sud-est: vai al **293**.
Sud: vai al **341**.
Sud-ovest: vai al **389**.



212

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se non ce la fai vai al **164**.
Se ce la fai attraversi questa zona buia senza che ti succeda niente. Vai al paragrafo **8**.

213

Nel corridoio t'imbatti in un gigantesco Ratto Squamoso. Sta venendo verso di te, e perciò devi combattere. Prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **411**.
Se torni a questo paragrafo dopo aver sconfitto il Ratto vai al **36**.

214

Tira due dadi. Se il risultato è dispari vai al **22** e inizia a combattere dal punto 5.
Se il numero è pari i lupi hanno perso le tue tracce. Sei salvo. Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota e continua la tua avventura.

215

Devi mettere alla prova la tua FORZA.
Se ce la fai vai al **119**.
Altrimenti ricevi 2 PUNTI DI DANNO e vai al **245**. Non puoi più tentare di abbattere la porta.

216

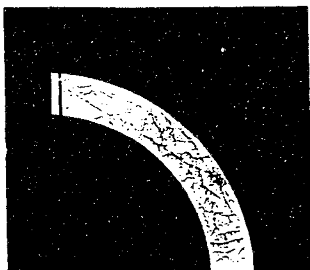
I due Orchi sono morti. Entrambi possiedono uno spadone e indossano una cotta di maglia. Se vuoi prendere qualcuno di questi oggetti, annotalo nel registro di avventura.



La porta davanti a te non è chiusa a chiave.
Se vuoi proseguire verso est, entrando da questa porta, vai al **352**.
Se decidi di proseguire verso ovest vai al **137**.

217

Ti trovi davanti ad una porta chiusa a chiave, alla fine di un corridoio che, dopo una curva, porta verso sud.



Se vuoi proseguire da questa parte vai al **233**.
Se possiedi una chiave e vuoi provare ad usarla vai al **256**.
Se vuoi usare SESAMO vai al **132**.
Se vuoi cercare di abbattere la porta vai al **360**.

218

La porta della capanna è chiusa con un lucchetto.
Se vuoi usare SESAMO vai al **350**.
Se cerchi di abbattere la porta vai al **398**.
Se lasci perdere la capanna vai al **385**.

219

I prigionieri si buttano addosso ai Goblin, che si sono addormentati, e li fanno a pezzi. Qualcuno prende la chiave dalla tasca di un carceriere e apre l'inferriata della prigione. I prigionieri sono molto affamati: si precipitano verso la dispensa, la aprono e gettano via la chiave. Nella miniera non c'è niente di interessante, e i prigionieri sono troppo occupati a fare razzia di cibo per prestarti attenzione. Perciò raccogli senza problemi la CHIAVE DEI GOBLIN (annotala nel registro di avventura) e continua la tua avventura al paragrafo **101**.

220

Dopo aver camminato per un po' arrivi ad una piccola caverna, il cui pavimento è coperto con delle pellicce. Dalla caverna si diramano due corridoi, uno verso ovest che poi piega a sud, e uno verso est.

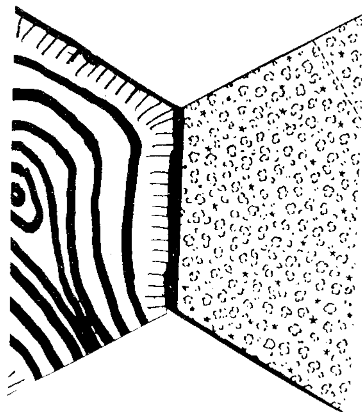


Se decidi di dormire qui, annota il numero di questo paragrafo e tira due dadi. Se il risultato è pari vai al **335**. Se il risultato è dispari, all'improvviso qualcosa ti sveglia... Vai al **252**.
Se invece preferisci proseguire verso sud, giù per il corridoio in discesa vai al **149**.
Se preferisci proseguire verso est vai al **309**.

221

Ti trovi alle pendici del Dente di Draken, ai piedi di un'alta parete rocciosa. A sud-ovest si scorge la vetta

della montagna. In ogni altra direzione si estende l'immensa foresta di Drakenwood. La parete rocciosa è troppo ampia per mettersi a cercare una porta segreta, e avere poi tempo sufficiente per andare a salvare Lady Arowen. Ma è anche troppo ripida perché tu possa scalarla.



Perciò tira due dadi. Se il risultato è pari, annota il numero di questo paragrafo e vai al **286**.
Se desideri proseguire verso nord vai al **337**.
Se vuoi proseguire verso est vai al **481**.
Se decidi di proseguire lungo la parete in direzione nord-ovest, vai al **461**.
Se decidi di proseguire lungo la parete in direzione sud-est, vai al **125**.

222

Il Goblin dà uno strattone alle redini dell'Ermellino Gigante, proprio mentre la bestia sta per darti un morso. Sembra un po' confuso, e si gratta un'ascella per la vergogna: forse è preoccupato che tu racconti a Sir Roderick che loro tre stavano per attaccare uno dei suoi fedelissimi. Sir Roderick dev'essere un capo molto severo.
Cerchi di trarre il massimo vantaggio dalla situazione e chiedi ai Goblin di scortarti all'entrata principale della montagna, cosa che accettano con un grugnito di sottomissione. Ma non vogliono farsi vedere dalle guardie all'ingresso, perciò ti lasciano ad un bivio indicandoti dove proseguire. Vai al **337**.



223

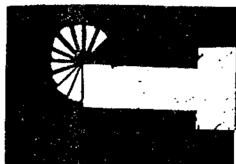
Non trovi nessuna porta segreta, ma il rumore che hai fatto picchiettando la roccia ha attirato l'attenzione di qualcuno. Vai al **351**.

224

Congratulazioni! Hai sconfitto uno dei mostri più terribili di questa avventura.
Se decidi di dare un'occhiata alle ossa nella nicchia, vai al **264**.
Se preferisci lasciare la stanza e dirigerti verso sud, vai al **322**.
Se preferisci lasciare la stanza e dirigerti verso nord-est, vai al **305**.
Se vuoi cercare una porta segreta proseguendo verso nord-est, vai al **200**.

225

Ti trovi alla base di una scala a chiocciola. Davanti a te c'è una porta che dà verso est.



Se vuoi salire le scale vai al **161**.
Se vuoi proseguire verso est attraverso la porta, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **108**.

226

Ti ritrovi in una piccola caverna che ha un'uscita a sud-est. Nell'angolo a nord-ovest puoi scorgere la sagoma accartocciata di un cadavere, che giace lì da parecchio tempo.



Se vuoi uscire dalla caverna vai al **166**.
Se vuoi esaminare il cadavere vai al **344**.

227

Non riesci a trovare un appiglio su quella superficie viscida. Vai al **463**.

228

Se porti l'anello di Zandabar vai al **260**. In caso contrario vai al **288**.

229

Due tremendi Cani da Guerra ti azzannano la mano e ti trascinano nella stanza. Devi lottare contro i CANI DA GUERRA, ciascuno dei quali possiede:

8	PUNTI DI FORZA	7	PUNTI DI AGILITÀ
+1	BONUS DI ATTACCO	0	BONUS DI DIFESA
4	PUNTI DI DANNO	0	PUNTI DI POTERE

Se vuoi dartela a gambe vai al **261**.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **284**.
Se sconfiggi i Cani da Guerra vai al **308**.
Se perdi conoscenza vai al **321**.

230

ALGA VELENOSA:

8	PUNTI DI FORZA	8	PUNTI DI AGILITÀ
0	BONUS DI ATTACCO	+1	BONUS DI DIFESA
3	PUNTI DI DANNO	0	PUNTI DI POTERE

Se riesci a sconfiggere l'Alga rampicante vai al **402**.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **354**.
Se perdi coscienza vai al **321**.

231

Narek s'infuria e ti attacca. Vai al **311** e inizia a combattere dal punto 5, ma aggiungi 2 punti al BONUS DI





ATTACCO del tuo avversario, a causa della sua forza straordinaria.

232

SIR RODERICK:

9	PUNTI DI FORZA	9	PUNTI DI AGILITÀ
+1	BONUS DI ATTACCO	+2	BONUS DI DIFESA
5	PUNTI DI DANNO	0	PUNTI DI POTERE

Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **244**.
Se preferisci dartela a gambe vai al **268**.
Se perdi coscienza vai al **296**.
Se sconfiggi Sir Roderick vai al **332**.

233

Sei giunto ad un trivio, dove confluiscono tre corridoi dalle pareti di pietra levigata e decorata.

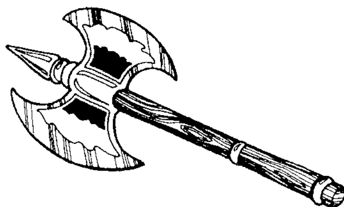


Se vuoi proseguire verso est vai al **349**.

continua



Se vuoi continuare verso nord vai al **73**.
Se vuoi cercare una porta segreta a nord vai al **180**.
Se decidi di proseguire verso sud vai al **93**.
Se cerchi una porta segreta a sud vai al **432**.



234

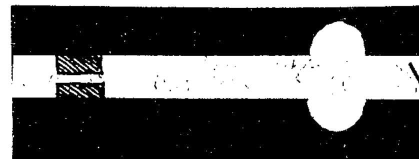
Grazie ad un po' di luce che penetra da una fessura nel soffitto riesci a distinguere alcuni sacchi sparpagliati sul pavimento, due remi di riserva, utensili rotti, un calderone pieno di catrame, due marmitte piene di pittura con un pennello appeso fra le due marmitte, ed un rotolo di corda. Sui sacchi noti un po' di guano, che proviene da due pipistrelli appesi alle travi.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **446**.
Se vuoi portar via qualcosa dalla capanna, vai al **494**.
Se attacchi i pipistrelli vai al **54** ed inizia a combattere.
Se lasci la capanna in silenzio vai al **42**.
Se decidi di fermarti nella stanza per dormire, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **282**.

235

Devi mettere alla prova la tua FORZA.
Se ce la fai vai al **145**.
Se non ce la fai ricevi 2 PUNTI DI DANNO e vai al **389**.

236

Grazie all'incantesimo riesci a fare un po' di chiaro, e a vedere un tratto di pavimento di pietra tra due botole aperte. In fondo al corridoio vedi anche una porta.



Se decidi di proseguire verso est, superando le botole, vai al **25**.
Se preferisci proseguire verso nord-ovest vai al **273**.

237

Ti trovi sulla riva nord di un torrente molto impetuoso, alla base di una scala a chiocciola. Un sentiero che corre lungo il torrente conduce verso ovest. C'è anche un ponte che porta sull'altra riva, da dove un altro sentiero conduce verso sud.





Se decidi di salire le scale vai al **185**.
Se continui lungo la riva verso ovest, vai al **44**.
Se attraversi il fiume vai al **33**.

238

Tira due dadi.
Se il risultato è dispari vai al **382**.
Se è pari vai al **370**.



239

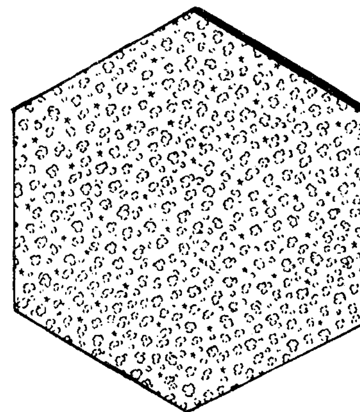
Narek è impaziente, e comincia a brontolare dicendo che ti devi sbrigare. Le sue parole svegliano il Capo, che scrolla la testa e capisce subito chi sei, ordinando a Narek di attaccarti. Vai al **311** e inizia a combattere al punto 5.

240

Se possiedi una CHIAVE A FORMA DI SERPENTE vai al **204**.
In caso contrario la chiave non è quella giusta.
Se hai cercato di aprire invano la porta nord vai al **129**.
Se hai cercato di aprire la porta sud vai al **444**.

241

Questa parte della foresta è tutta ricoperta da una ragnatela fitta e appiccicosa, che pare essere stata filata da un ragno gigantesco. A nord-est puoi scorgere la vetta del Dente di Draken che si erge maestosa sulla foresta.



Prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **238**.
Se desideri proseguire verso nord-est vai al **29**.
Se desideri proseguire verso nord-ovest vai al **153**.
Se desideri proseguire verso est vai al paragrafo **9**.

242

I Goblin e l'Ermellino Gigante giacciono cadaveri ai tuoi piedi. Sei soddisfatto di aver sconfitto un nemico tanto pericoloso. Pulisci la spada dal sangue dei nemici e ne perquisisci i cadaveri, per vedere se trovi qualcosa d'interessante. Recuperi un piccolo corno, intagliato in modo da poterlo suonare come una trombetta, e 7 Dobloni d'oro. L'armatura di cuoio è troppo piccola per te, ma lo spadino potrebbe esserti utile. Se vuoi prendere qualcuno di questi oggetti, annotalo (o annotali, se più d'uno) sul tuo registro di avventura. Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.



243

Sei ancora sul sentiero quando i macigni ti raggiungono. Ricevi perciò 9 PUNTI DI DANNO.
Se sei ancora cosciente vai al paragrafo **7**.
Se hai perso conoscenza vai al **393**.
Se sei morto vai al **321**.

244

Tutti gli INCANTESIMI DI DIFESA funzionano come al solito. Ritorna al paragrafo **232**.
Gli INCANTESIMI MISTI non hanno alcun effetto in questa circostanza. Ritorna al paragrafo **232**.
Gli INCANTESIMI DI ATTACCO funzionano tutti, eccetto VADE RETRO NON-MORTO, ed hanno un effetto tre volte superiore al solito. Torna al paragrafo **232** per vedere come va a finire.

245

Ti trovi in un corridoio che conduce da est a ovest, e hai di fronte una porta, chiusa a chiave, posta nella parete a nord. Da ovest proviene il mormorio confuso di un gran numero di Goblin.
Da est, invece, proviene un rumore di picconi che spaccano la roccia e un continuo sottofondo di lamenti, interrotto dallo schioccare di una frusta.



Se decidi di continuare verso ovest vai al **101**.
Se decidi di continuare verso est vai al **485**.
Se decidi di aprire la porta nella parete a nord, usando SESAMO, vai al **119**.
Se possiedi una CHIAVE DEI GOBLIN e desideri usarla per aprire la porta, vai al **167**.
Se tenti di buttar giù la porta vai al **215**.

246

Nel tardo pomeriggio ti rendi conto di non aver mai percorso questo tratto di strada. Probabilmente hai già superato, senza rendertene conto, il luogo in cui alcune sere fa sei entrato sulla strada per Beckford.
Se vuoi proseguire verso il punto in cui Lady Arowen è stata rapita, inizia a cercarne le tracce e vai al **38**.
Se vuoi tornare a Beckford, togli un giorno dalla Sezione Tempo sul registro di avventura e vai al paragrafo **1**.
Se decidi di inoltrarti nella foresta in direzione del Dente di Draken, vai al **433**.

247

I due ridono a crepapelle. È chiaro che hanno capito che stai mentendo. Poi ti attaccano. Vai al **199** e inizia combattere al punto 5.

248

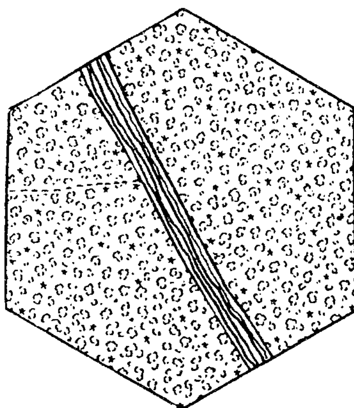
Due MANGIAMORTI:

7 PUNTI DI FORZA	8 PUNTI DI AGILITÀ
0 BONUS DI ATTACCO	0 BONUS DI DIFESA
3 PUNTI DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE

Se i Mangiamorti ti colpiscono vai al **324**.
Se riesci a colpire uno dei Mangiamorti vai al **336**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **138**.
Se vuoi dartela a gambe vai al **37**.
Se sconfiggi i Mangiamorti vai al **368**.
Se perdi i sensi vai al **321**.

249

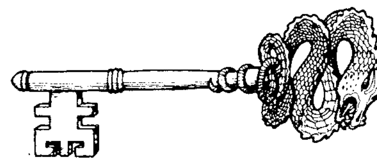
Ti trovi in un piccolo spiazzo sulla riva del torrente, da cui parte un sentiero che conduce verso ovest. Accanto all'acqua c'è un andirivieni di orme dal sentiero. Alcune sono umane, ma altre sono impronte di una grossa bestia, dotata di grosse zampe e artigli aguzzi.



Se vuoi seguire il sentiero verso ovest, vai al paragrafo **9**.
Se vuoi risalire il corso del torrente, vai al **17**.

250

Incontri un ambulante che dice di essere sfuggito alle fauci di un Dragone Sputafuoco due mesi fa, mentre camminava sulla strada Romark. L'ambulante dice di essersi nascosto nella foresta mentre il Dragone volava sopra la sua testa verso il Dente di Draken.
Togli un giorno dalla Sezione Tempo nel tuo registro di avventura.
Se il giorno dopo vuoi ancora andare in cerca di notizie, continua al paragrafo **49**.
Se decidi di lasciare Beckford per iniziare la tua avventura, torna al paragrafo **1**.



251

Mentre ti avvicini i Goblin fanno per metter mano alle spade, ma si fermano appena gridi di essere uno degli uomini di Sir Roderick. I Goblin ti dicono che per giungere all'ingresso principale devi costeggiare la parete rocciosa verso nord-est.
Se decidi di ringraziarli e di seguire il loro consiglio, vai al **461**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **347**.
Se decidi di attaccare i Goblin vai al **107**.

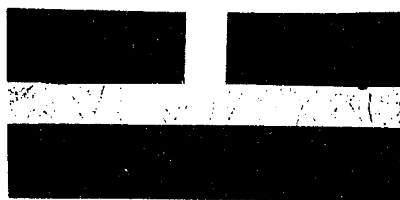


252

Hai davanti a te un Nano, rozzo nell'aspetto, vestito di una cotta di maglia e con in mano un'ascia bipenne. Il Nano ti chiede con fare burbero: "Chi sei? Che vuoi?"
Se gli dici la verità vai al **440**.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **40**.
Se gli racconti di essere uno degli uomini di Sir Roderick, vai al **472**.
Se attacchi il Nano vai al **96**.

253

Sei giunto ad un trivio, dove s'incrociano tre corridoi dalle pareti levigate e decorate.



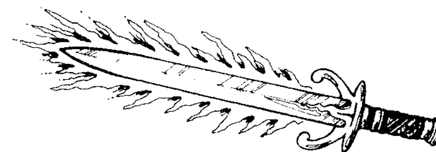
Se desideri proseguire verso nord vai al **349**.
Se desideri proseguire verso ovest vai al **21**.
Se desideri proseguire verso est vai al **429**.

254

Non lontano senti lo schioccare di uno scudiscio. Ti volti e scorgi tre creature dall'aspetto umano, ma piene di bitorzoli e verruche, a cavallo di un animale peloso, che somiglia a un Ermellino Gigante oppure a una donnola.
I tre sono Goblin, li riconosci, indossano armature di cuoio e sono armati di spade corte ma molto affilate. Fai per porre mano alla tua arma, ma la ragnatela ti stringe strettamente e non ce la fai.
I tre si avvicinano, stando ben attenti a non cadere nella trappola, e iniziano a discutere su cosa far di te, dandoti di tanto in tanto qualche colpo e qualche calcio.
"Lasciamolo per cena al ragno" afferma il più grosso.
"No, è troppo appetitoso per finire in bocca a un ragno" dice un altro, "portiamocelo nella caverna e divertiamoci!"
Dopo un po' anche il primo si convince, e ti colpisce violentemente alla testa... Vai al **393**.

255

I Goblin giacciono cadaveri ai tuoi piedi. Gli unici oggetti utili che hanno addosso sono le corte spade e 4 Dobloni d'oro. Se decidi di prendere qualcosa, annotalo sul registro di avventura. Ritorna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.



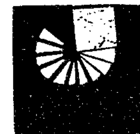
256

Se possiedi una CHIAVE A FORMA DI SERPENTE, allora la porta si apre facilmente. Vai al **369**.
Altrimenti vai al **132**.



257

Sei davanti ad una porta, alla base di una scala a chiocciola.



Se vuoi entrare dalla porta vai al **189**.
Se vuoi salire su per le scale vai al **209**.

258

Il vecchio ti prepara un brodo vegetale molto gustoso, a base di erbe della foresta. Quando il sole è tramontato, il vecchio ti offre un paglierìccio, su cui potrai riposarti fino all'alba. L'indomani ti svegli ristorato, con tutti i tuoi PUNTI DI POTERE, PUNTI DI FORZA e PUNTI DI AGILITÀ ripristinati al valore originario, forse grazie al sonno, oppure al buon brodo di erbe.
Il vecchio ti augura buon viaggio e ti accompagna sino ai margini della radura. Vai al paragrafo **9**, ignorando la prima possibilità di scelta.

259

Capisci subito che non è questo il modo normale per portare un messaggio al Capo dei Goblin... Vai al **351**.

260

Nello scrigno istoriato trovi trenta gemme, dal valore di 20 Dobloni d'oro ciascuna: una fortuna! Vai al **160**.

261

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se non ce la fai, non puoi scappare, perciò torna al paragrafo **229** e inizia a combattere dal punto 5.
Se ce la fai, ricevi 4 PUNTI DI DANNO mentre te la dai a gambe. Se cadi privo di sensi vai al 321. Altrimenti riesci a oltrepassare la porta e chiudertela alle spalle. Vai al **129**.

262

Se hai lanciato un INCANTESIMO DI DIFESA vai al **28**.
Se hai lanciato un INCANTESIMO DI ATTACCO vai al paragrafo **89**.
Se hai lanciato un INCANTESIMO MISTO vai al **152**.

263

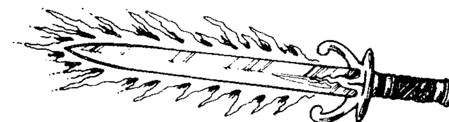
Ti trovi di fronte ad una porta, all'estremità sud-orientale di un corridoio che conduce da nord-ovest a sud-est. Da dietro la porta proviene il rumore di gente che russa sonoramente.



Se decidi di proseguire verso nord-ovest vai al **293**.
Se vuoi abbattere la porta vai al **127**.
Se cerchi di aprire la porta senza bussare vai al **175**.

264

Nel cumulo di ossa trovi molti oggetti utili: una cotta di maglia, uno scudo, uno spadone, una bottiglia d'argento con incisioni, e diverse gemme dal valore complessivo di 70 Dobloni d'oro.
Se decidi di prendere la spada, annotati il numero di questo paragrafo e vai al **91**.
Se vuoi dare un'occhiata alla bottiglia, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **75**.
Prendi nota di tutti gli oggetti che vuoi portare con te sul registro di avventura e vai al **224**.



265

Davanti a te c'è una stanza ben ammobiliata, dove c'è un soldato con una cotta di maglia e un elmetto piumato. Lo riconosci: è il Capitano della colonna di cavalieri che hai visto nella foresta. Dietro al Capitano, seduta ad una scrivania, scorgi una ragazza dai capelli biondi, molto impaurita. Il Capitano ti attacca. Devi andare al paragrafo **312** e iniziare a combattere dal punto 5.

266

Sali su un albero, dove trovi un ramo per passare la notte. Togli un giorno dalla Sezione Tempo sul tuo registro di avventura.



Tira due dadi: se viene un numero pari vai al **410**. Se viene un numero dispari vai al paragrafo **6**.

267

Non trovi nessuna porta segreta. Tuttavia, nascosto dietro uno dei barili, scopri un tunnel che conduce verso nord.
Se decidi di entrare nel passaggio basso e stretto, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **363**.
Altrimenti vai al **167**.

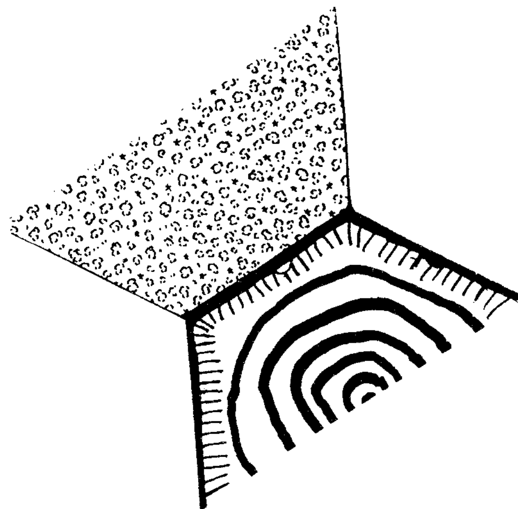


268

Infili la porta e ti precipiti a perdifiato giù per il corridoio. Vai al **444**.

269

Sei giunto all'estremità della foresta, di fronte ad una grande e ripida parete rocciosa. Al di là della roccia si può scorgere la vetta del Dente di Draken, mentre la foresta di Drakenwood si estende a perdita d'occhio in ogni altra direzione.
Ai piedi della parete rocciosa c'è una massiccia porta di legno, a guardia della quale stanno quattro creature dall'aspetto umano, anche se la loro pelle è molto bitorzoluta. Li riconosci: sono Goblin! Portano un'armatura di cuoio e delle spade, corte ma molto affilate.



Se decidi di proseguire verso nord vai al **365**.
Se decidi di proseguire lungo la parete in direzione nord-est vai al **461**.
Se decidi di proseguire lungo la parete in direzione sud-ovest vai al **413**.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **59**.
Se attacchi i Goblin vai al **107**.
Se hai con te uno scudo nero, con al centro un emblema d'argento dalla forma di una testa di drago, e fai finta di essere uno dei soldati di Sir Roderick, vai al **155**.
Se hai con te un corno e vuoi provare a suonare vai al **203**.



270

Uno dei Goblin ti colpisce alla nuca col manico della spada, e cadi a terra svenuto. L'ultima cosa che vedi è il suo muso disgustoso sopra di te.
Vai al **393**.

271

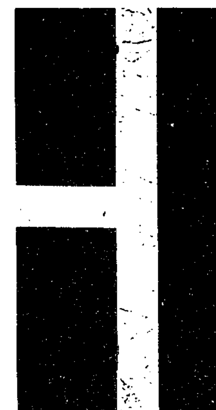
Gli INCANTESIMI MISTI non hanno alcun effetto in questa circostanza. Vai al **447**.
Tutti gli INCANTESIMI DI ATTACCO funzionano come sempre, eccetto VADE RETRO NON-MORTO. Vai al **447** per vedere qual è l'effetto del tuo incantesimo.
Se sei INVISIBILE, gli Ermellini non si accorgono di te, a meno che tu non li attacchi; questo incantesimo, tuttavia, incrementerà il tuo BONUS DI DIFESA solamente di 1 punto, poiché l'olfatto e l'udito degli animali sono molto sensibili. Se desideri continuare a combattere vai al **447**.
Se invece sei INVISIBILE ma *non* vuoi continuare a combattere, vai al **181**.
PASSI funziona solo se sei già INVISIBILE. Per effetto della combinazione dei due incantesimi puoi colpire gli Ermellini, se desideri continuare a combattere (perciò vai al **447** e continua il combattimento, dopo aver calcolato il danno arrecato alle bestie); oppure, se preferisci, puoi evitare senza problemi il combattimento (vai al **181**).

272

Come ti inoltri nel corridoio, senti un rumore che si fa sempre più forte: e improvvisamente davanti a te compare un enorme Ratto Squamoso. Devi combattere. Prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **411**.
Se sei tornato a questo paragrafo dopo aver sconfitto il Ratto e decidi di farti una dormita qui dentro, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **335**. Altrimenti vai al **66**.

273

Sei giunto ad un trivio dove confluiscono tre corridoi dalle pareti di pietra levigata e decorata.



Se prosegui verso ovest vai al **349**.
Se prosegui verso nord-est vai al **161**.
Se prosegui verso sud-est vai al **137**.

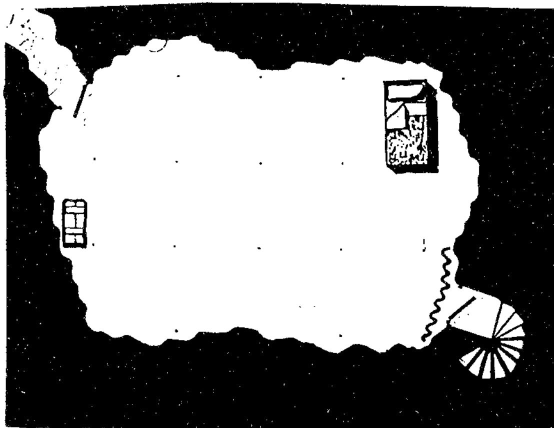
274

Annotati il numero di questo paragrafo e torna al **486**. Completa un turno di combattimento partendo dal punto 5. Se alla fine sei ancora cosciente, ce la fai a raggiungere la riva sud e vai al **17**.



275

La porta si apre senza problemi su una scala a chiocciola, che conduce verso l'alto.



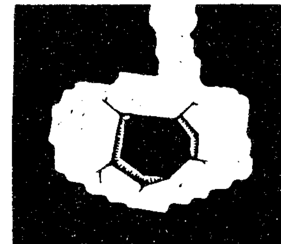
Se decidi di salire per la scala vai al **21**.
Altrimenti torna all'ultimo paragrafo di cui ti eri segnato il numero.

276

L'incantesimo non funziona. Una stalattite ti cade sulla testa, arrecandoti 3 PUNTI DI DANNO. Torna all'ultimo paragrafo di cui ti eri annotato il numero.

277

Ti trovi in una caverna scavata nella roccia viva. Tutt'intorno alla caverna corre una stretta sporgenza, e nel mezzo c'è una profonda voragine. Dev'essere una specie di discarica, perché in fondo scorgi un cumulo di detriti maleodoranti in mezzo al quale c'è qualcosa che luccica, ma è troppo distante per poter capire di che si tratta. E ti sembra che sul fondo, verso sud-est, ci sia un cunicolo.



Tira due dadi: se viene un risultato pari, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **367**.
Altrimenti devi mettere alla prova la tua AGILITÀ. Se non ce la fai vai al **415**.
Se vuoi usare FLUTTUARE per saltare giù nel buco vai al **463**.
Se vuoi calarti nel buco vai al **35**.
Se decidi di uscire dalla stanza vai al **341**.

278

Se usi PIEDE VOLANTE oppure FLUTTUARE per calarti lungo la parete rocciosa, il tentativo riesce. Vai al **317**.
Gli altri incantesimi funzionano come al solito, ma non producono alcun effetto in questa circostanza. Vai al **322**.

279

Vai al paragrafo **231**.



280

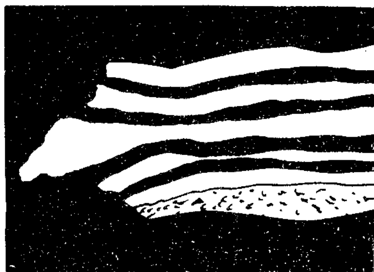
Due ORCHI, ciascuno dei quali possiede:

9	PUNTI DI FORZA	8	PUNTI DI AGILITÀ
0	BONUS DI ATTACCO	+2	BONUS DI DIFESA
4	PUNTI DI DANNO	0	PUNTI DI POTERE

Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **304**.
Se batti in ritirata vai al **328**.
Se fai fuori gli Orchi vai al **216**.
Se perdi coscienza vai al **61**.

281

Ti trovi sulla riva sud di un torrente molto impetuoso, all'estremità occidentale di un sentiero che fiancheggia il corso d'acqua. Il fiume sparisce in una cavità sotterranea e il sentiero s'interrompe, ma sopra di te scorgi la sagoma di un pozzo.



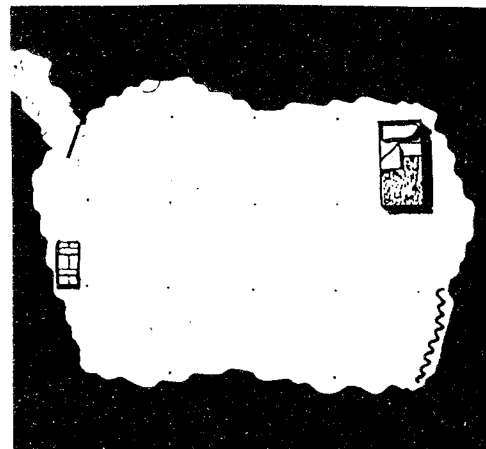
Se decidi di salire nel pozzo vai al **320**.
Se usi PIEDE VOLANTE per salire vai al **348**.
Se prosegui sul sentiero verso est vai al **109**.

282

Se hai fatto fuori i pipistrelli vai al **410**.
Altrimenti vai al paragrafo **6**.

283

Il Capo dei Goblin giace cadavere ai tuoi piedi. Nella stanza c'è un letto, addossato alla parete est, ed una grande cassa accanto alla parete ovest. Di fronte al letto c'è un arazzo finemente decorato, appeso alla parete. Se precedentemente eri stato catturato dai Goblin, trovi tutti i tuoi oggetti accumulati in un angolo della stanza. Prendi nota del numero di questo paragrafo.



Se desideri perquisire il Capo dei Goblin vai al **375**.
Se vuoi aprire la cassa vai al **139**.
Se ti metti a cercare una porta segreta vai al **423**.
Se preferisci uscire dalla stanza, vai al **293**.



284

Tutti gli incantesimi funzionano, eccetto VADE RETRO NON-MORTO.
Se usi un INCANTESIMO DI ATTACCO vai al **229** per vederne gli effetti.
Se usi INVISIBILITÀ, i cani non si accorgono della tua presenza. Vai al **308**.
Se usi PIEDE VOLANTE, ricevi 4 PUNTI DI DANNO mentre sali sul muro. Comunque riesci a uscire, fuori dalla portata delle zanne dei cani. Vai al **129**.
Nessun altro INCANTESIMO MISTO può avere un effetto in questa circostanza. Vai al **229** e continua a combattere.

285

Sei all'estremità di un corridoio che va da est ad ovest, davanti ad una porta di legno.



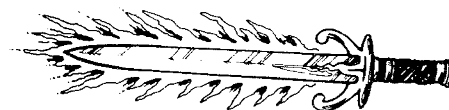
Se desideri oltrepassare la porta e proseguire verso ovest, vai al **353**.
Se preferisci continuare verso est, dopo un percorso con molte curve e cambiamenti di direzione arrivi al **117**.

286

Tira due dadi.
Se il risultato è dispari vai al **330**.
Se è pari vai al **378**.

287

Lanci una SAETTA contro il Capo e riduci i tuoi PUNTI DI POTERE di 1. Anche se la SAETTA è piuttosto debole il Capo muore stecchito. Narek afferra la chiave appesa al collo del Capo e con questa apre una grande cassa, svuotandola di tutto quello che c'è dentro. Poi ti porge la chiave, si prende l'anello del Capo e fa per uscire dalla stanza.
Se lo lasci andar via, prosegui al paragrafo **95**.
Se invece non lo lasci uscire e lo attacchi, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **311**.
Se hai sconfitto Narek, vai al **143**.



288

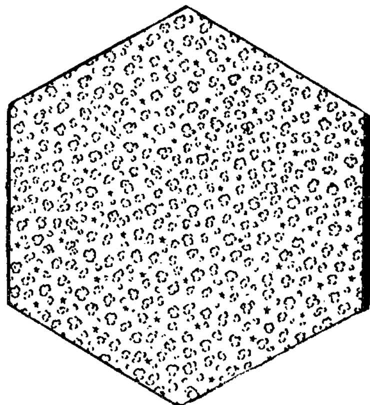
Tira due dadi. Il risultato corrisponde ai PUNTI DI DANNO che ricevi.
Se cadi privo di sensi vai al **321**.
Altrimenti vai al **260**.

289

Sei nel cuore della foresta. Ad est puoi scorgere la vetta del Dente di Draken, che si erge maestoso sulla foresta di Drakenwood. Se hai lasciato Beckford stamattina, il



sole sta già tramontando ed è ora di trovare un posto per dormire.



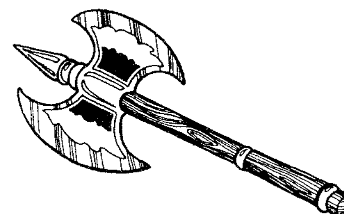
Tira due dadi, e se viene un risultato dispari prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **430**.
Se decidi di proseguire verso nord-est vai al **365**.
Se decidi di proseguire verso est vai al **413**.
Se decidi di proseguire verso sud-est vai al **153**.
Se decidi di fermarti a dormire qui, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **26**.

290

Se qualche Goblin è ancora vivo e nessun tuo incantesimo è andato a segno, continua al paragrafo **270**.
Se alla vista dei Goblin hai usato un incantesimo, oppure se li hai uccisi tutti, ma tuttavia hai ceduto di fronte all'Ermellino Gigante, vai al **321**.

291

Se usi SANARE, questo incantesimo funziona come al solito. Vai al **243**.
Se usi PIEDE VOLANTE per scalare la parete rocciosa vai al **103**.
Se usi FLUTTUARE per salire oltre la parete rocciosa, ce la fai a scansare i macigni e a planare con dolcezza sul terreno, senza farti male. Continua al paragrafo **74**.
Se usi qualsiasi altro incantesimo, questo funzionerà come sempre ma senza avere alcun effetto sulla situazione. Vai al **243**.



292

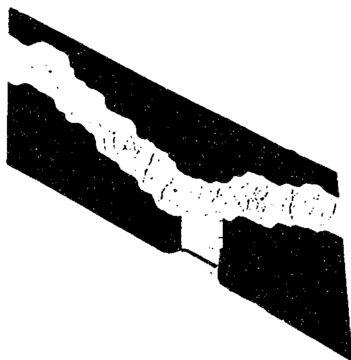
La ragazza dice di essere Lady Arowen, e ti chiede di condurla a Beckford immediatamente.
Se decidi di portarla subito in salvo, vai al **452**.
Altrimenti, prendi nota del paragrafo **452** per consultarlo più tardi, e intanto vai al **141**.

293

Ti trovi in un corridoio rozzamente scavato, che conduce da nord-ovest a sud-est. Davanti a te, nella parete sud-ovest, c'è una grande porta aperta. All'estremità sud-est del corridoio c'è un'altra porta, ma chiusa.



Dall'altra parte del corridoio proviene il rumore di molte voci: si tratta di Goblin.



Se decidi di andare verso sud-ovest vai al **65**.
Se preferisci proseguire verso nord-ovest vai al **101**.
Se vuoi proseguire verso sud-est vai al **263**.

294

Dovunque tu vada, quella voce sovrannaturale sembra essere allo stesso tempo davanti e dietro a te. Ti assale il panico, e ti butti a correre a perdifiato. Devi togliere un giorno dalla Sezione Tempo sul tuo registro di avventura e poi tirare un dado.
Se fai 1 vai al **9**.
Se fai 2 vai al **153**.
Se fai 3 vai al **57**.
Se fai 4 vai al **241**.
Se fai 5 vai al **342**.
Se fai 6 vai al **289**.

295

Uno dei soldati ti colpisce violentemente alla testa e ti fa volare a terra privo di sensi. Vai al **393**.

296

Se in questo combattimento hai usato la magia vai al **61**. Altrimenti vai al **393**.



297

Dopo aver vagato nella foresta tenebrosa per ore ed ore, seguendo le impronte, giungi proprio nel luogo dove alcune notti fa hai visto la colonna dei cavalieri. Ci sono ancora i resti dei soldati a cui hai sottratto le pietre preziose, ma sono stati scempiati dai lupi e dagli altri predatori della foresta. Ti fermi un istante per rifocillarti e per bere, poi ti metti ancora a seguire le tracce...
Se decidi di seguirle verso il Dente di Draken vai al **153**.
Se preferisci seguire le tracce che conducono al luogo del rapimento vai al **414**.
Se vuoi seguire le tracce che portano alla strada principale vai al **198**.

298

Ti comperi una pomata, per alleviare il dolore causato dalle punture delle mosche che infestano il tuo alloggio, e l'erborista ti racconta che si procura molti dei suoi

ingredienti da un eremita che vive nella foresta a sud-est del Dente di Draken. Pare che l'eremita abbia come amico (l'unico!) un gigantesco orso bruno; ma l'erborista non può giurarlo, poiché non l'ha mai visto. In compenso ti dice che il Cantore della foresta forse può aiutarti a trovare quel che cerchi.
Togli un giorno dalla Sezione Tempo del tuo registro di avventura.
Se l'indomani vai in giro per la città a caccia di ulteriori notizie, vai al **49**.
Se vuoi lasciare Beckford e iniziare la tua avventura, vai all'**1**.



299

I Goblin ascoltano la tua storia, si guardano con l'aria di saperla lunga e, prima che tu possa rendertene conto, ti saltano addosso. Vai al **107** e inizia a combattere dal punto 5.

300

Fluttui delicatamente sopra la superficie e raggiungi l'uscita dall'altra parte. Fluttuando in questo modo non provochi vibrazioni, e così eviti che le stalattiti ti crollino addosso.
Se l'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota è il **313** vai al **425**.
Se l'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota è il **425** vai al **313**.

301

Sei giunto ad un trivio dove confluiscono tre corridoi dalle pareti di pietra levigata e decorata.



Se decidi di proseguire verso sud vai al **349**.
Se preferisci proseguire verso est vai al **185**.
Se prosegui verso ovest vai al **209**.

302

Il ragno si accartoccia in un mucchietto e cade ai tuoi piedi. Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi annotato il numero e continua la tua avventura.

303

La pergamena è stata usata per segnarci i punti di una partita. Sul dorso, però, è tutta piena di strani segni: sono scritti in un alfabeto magico! Il documento contiene due incantesimi, INVISIBILITÀ e SANARE. Con questa pergamena potrai usare questi incantesimi senza dover sottrarre alcun PUNTO DI POTERE dal tuo PUNTEGGIO DI POTERE; però li potrai usare *soltanto per una volta.* Infatti, dopo aver letto l'incantesimo sulla pergamena, la scritta magica svanirà, e quando li avrai letti entrambi la pergamena si dissolverà.
Prendi nota della pergamena sul tuo registro di avventura.



Se decidi di dare uno strattone alla fune vai al **351**.
Se ti metti a cercare una porta segreta vai al **223**.
Se decidi di uscire dalla stanza vai al **489** e ignora ogni riferimento ai Goblin.

304

Tutti gli INCANTESIMI DI ATTACCO funzioneranno normalmente, eccetto VADE RETRO NON-MORTO. Vai al **280** per vedere l'effetto del tuo incantesimo e/o continua a combattere.

PASSI funziona solo se sei già INVISIBILE. Se sì, allora gli Orchi correranno dietro ai rumori giù per il corridoio, in direzione ovest. Tu vai al **216** ma ignora ogni riferimento ai cadaveri degli Orchi e alle loro armi. Se non sei INVISIBILE, invece, vai al **280** e continua a combattere.

Gli altri INCANTESIMI DI DIFESA funzionano come al solito, mentre quelli MISTI non hanno alcun effetto sulla situazione attuale. Vai al **280** e continua a combattere.

305

Ti trovi in una piccola caverna con una sola uscita, a sud-ovest.

Nel soffitto, sul lato nord, c'è una piccola fessura, ma la parete della stanza è troppo liscia e perpendicolare per salire fin lassù, anche se tu usassi FLUTTUARE.

Se decidi di uscire da sud-est vai al **224**.
Se ti metti a cercare una porta segreta, mentre avanzi lungo il corridoio, vai al **200**.

306

L'Alga Velenosa ti causa ben 3 PUNTI DI DANNO. Due rami ti afferrano e devi lottare, perché fuggire è impossibile. Estrai risoluto la spada e vai al paragrafo **230**, iniziando a combattere dal punto 5.

307

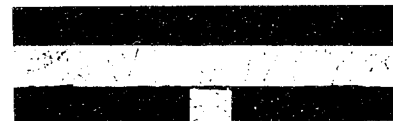
Tira due dadi.
Se il risultato è pari vai al **403**.
Se è dispari vai al **451**.

308

Nella stanza non c'è niente di interessante. Vai al **129**.

309

Ti trovi in un corridoio in direzione est-ovest. Davanti a te, nella parete a sud, c'è una porta di legno.

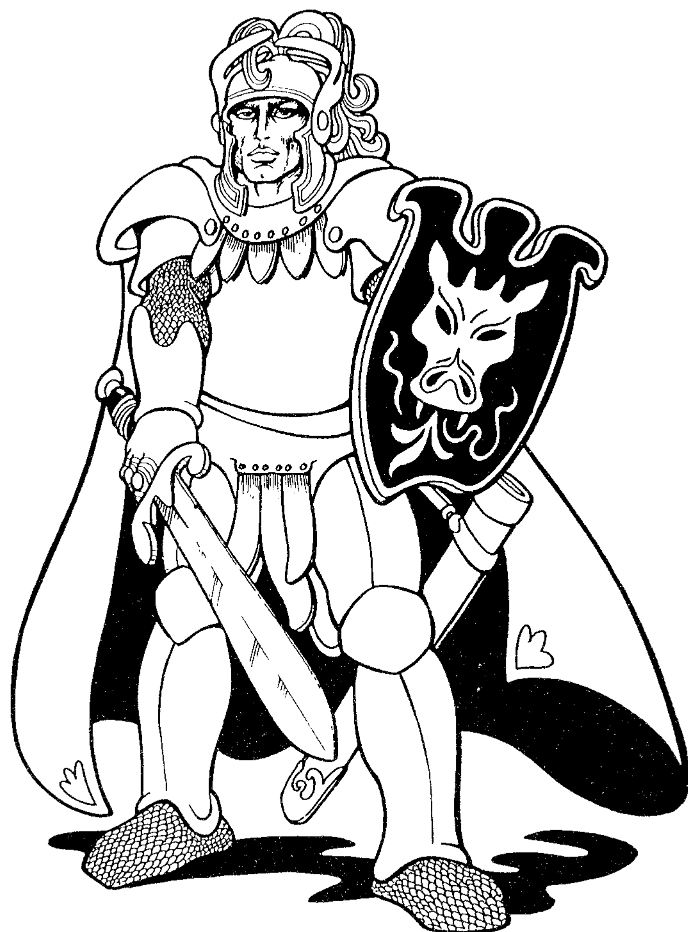


Se decidi di proseguire verso ovest vai al **220**.
Se decidi di proseguire verso est vai al **357**.
Se prosegui verso sud, passando dalla porta vai al **396**.
Se decidi di bussare alla porta, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **252**.

310

Senti un fruscio che si fa sempre più forte, perciò ti rifugi dietro un albero. Sbirciando da dietro il tronco scorgi





un enorme rettile, tutto coperto di squame rosse e lucenti, che avanza verso la radura travolgendo piante e arbusti. Il bestione si ferma ad annusare i cadaveri dei soldati e dei cavalli, sbuffando furiosamente vapore dalle larghe narici. All'improvviso afferra un cadavere con le sue fauci possenti e lo trascina via nella foresta. Quando il grosso lucertolone è scomparso a nord-est, ti alzi in piedi ancora tremante di paura.
Torna al **153** e continua la tua avventura da dove l'avevi interrotta.

311

NAREK, LA GUARDIA DEL CORPO:

8 PUNTI DI FORZA	8 PUNTI DI AGILITÀ
0 BONUS DI ATTACCO	+2 BONUS DI DIFESA
4 PUNTI DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE

Se te la dai a gambe vai al **383**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **183**.
Se perdi coscienza vai al **393**.
Se sconfiggi Narek, e il tuo avversario era da solo nella stanza, vai al **431**. Se invece anche il Capo dei Goblin è nella stanza vai al **325**.

312

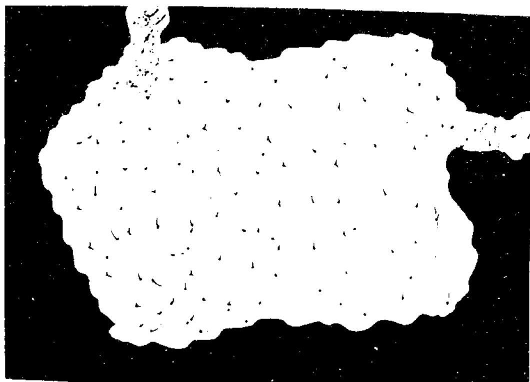
CAPITANO DELLA GUARDIA:

11 PUNTI DI FORZA	9 PUNTI DI AGILITÀ
+1 BONUS DI ATTACCO	+3 BONUS DI DIFESA
4 PUNTI DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE

Se te la batti, vai al **372**.
Se usi un incantesimo, scrivine il nome e vai al **340**.
Se sconfiggi il Capitano vai al **477**.
Se cadi svenuto vai al **321**.

313

Ti trovi all'estremità sud-ovest di un corridoio che proviene da nord-est. Davanti a te c'è un'enorme grotta piena di stalattiti e stalagmiti. All'angolo nord-occidentale della caverna c'è l'ingresso ad un altro corridoio che conduce verso nord. Il pavimento della caverna è coperto da un sottile strato d'acqua stagnante.



Se desideri proseguire lungo il corridoio verso nord-est, vai al **166**.
Se preferisci attraversare la grotta per prendere l'altra uscita, vai al **388**.
Se decidi di usare un incantesimo prima di attraversare la grotta, prendi nota del numero di questo paragrafo e del nome dell'incantesimo e poi vai al **262**.
Se cadi svenuto vai al **321**.

314

Sei in mezzo al torrente Drakenspit, un po' più vicino alla riva opposta a quella dove sta il moletto di attracco. Purtroppo la corrente è piuttosto forte. Se è la prima volta che attraversi il torrente in questo punto, vai al **323**.
Altrimenti, se decidi di nuotare fino al moletto vai al **385**.
Se invece preferisci raggiungere la riva opposta vai al **17**.



315

Il barile contiene un vino molto robusto. Anzi, è il più buon vino che tu abbia mai assaggiato da chissà quanto tempo. Non puoi proprio resistere e ne bevi ancora un sorso, poi un altro, e un altro e un altro ancora... finché cadi a terra completamente ubriaco. Vai al **393**.

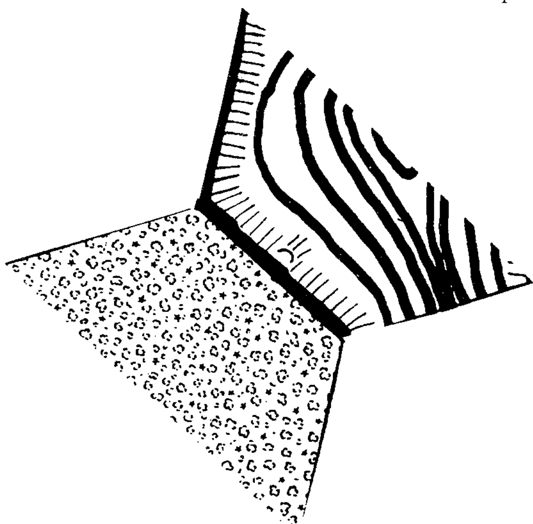
316

Quando t'infilerai l'anello di Zandabar i tuoi PUNTI DI POTERE verranno riportati al valore iniziale. Inoltre, ogni volta che userai un incantesimo non perderai alcun PUNTO DI POTERE. Vai al **160**.

317

Ti trovi ai piedi di un'alta parete rocciosa, alle pendici del Dente di Draken. Ad est puoi vedere la vetta della

montagna, mentre in ogni altra direzione si estende l'immensa foresta di Drakenwood. La parete rocciosa è troppo estesa: non riusciresti a trovare un'entrata segreta in tempo utile per salvare Lady Arowen, e allo stesso tempo è troppo difficile da scalare.
Una trentina di metri sopra di te c'è l'ingresso di una grotta. Verso sud-ovest, invece, corre un sentiero piuttosto sconnesso, che sembra tracciato da qualche grosso bestione che in corsa abbia abbattuto alberi e piante.



Se decidi di proseguire verso sud vai al **153**.
Se decidi di proseguire verso nord-ovest vai al **289**.
Se preferisci proseguire lungo la parete in direzione nord vai al **413**.
Se preferisci proseguire lungo la parete in direzione sud vai al paragrafo **5**.
Se decidi di dare un'occhiata alla grotta vai al **334**.

318

GUARDIANO DI PIETRA:

8 PUNTI DI FORZA	8 PUNTI DI AGILITÀ
0 BONUS DI ATTACCO	+2 BONUS DI DIFESA
3 PUNTI DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE

Ogni volta che colpisci il Guardiano di Pietra vai al **55**.
Se decidi di usare un incantesimo scrivine il nome e vai al **376**.
Se vuoi battere in ritirata vai al **416**.
Se sconfiggi il Guardiano di Pietra vai al **468**.
Se perdi coscienza vai al **321**.

319

Se hai già incontrato e sconfitto Narek puoi trascorrere una notte di assoluto riposo. Togli un giorno dalla Sezione Tempo nel registro di avventura, riporta i tuoi PUNTI DI POTERE al loro valore iniziale e vai al **65**.
Al contrario, se non hai ancora incontrato Narek, prendi nota del numero di questo paragrafo perché...
La porta della stanza viene abbattuta da uno dei Goblin più giganteschi che tu abbia mai visto. L'enorme guerriero indossa una cotta di maglia ed è armato di una lunga spada. Appena ti vede, urla con voce possente: "Chi ha osato dormire nel letto di Narek! Cosa fai qui?"
Se hai aperto la cassa che si trova in questa stanza vai al **279**.
Se decidi di raccontare a Narek il motivo per cui sei qui vai al **407**.
Se tenti di fargli credere che sei stato nominato sua guardia del corpo vai al **231**.

continua



Se attacchi Narek vai al **311**.
Se usi un incantesimo, scrivine il nome e vai al **183**.

320

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se non ce la fai vai al **359**.
Se invece ce la fai vai al **373**.

321

La tua avventura finisce qui. Se vuoi provarci ancora devi crearti un nuovo personaggio e partire dal paragrafo **1**.

322

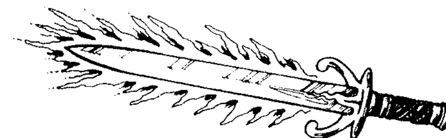
Ti trovi all'ingresso di una grotta, che si apre su una ripida parete rocciosa a una trentina di metri dal suolo. La cavità forma una sorta di corridoio che conduce verso nord.



Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **278**.
Se decidi di scendere lungo la parete vai al **381**.
Se prendi il corridoio verso nord vai al **412**.
Se ti metti a cercare una porta segreta lungo il corridoio vai al **445**.

323

Ti rendi conto che ci sono altre creature nell'acqua, perché due lunghe bestie sinuose si allungano verso di te. Vai al **486** e inizia a combattere dal punto 5.



324

Devi mettere alla prova la tua FORZA.
Se ce la fai vai al **248** e continua a combattere.
Se non ce la fai, allora all'improvviso ti immobilizzi. I Mangiamorti devono averti paralizzato con il veleno contenuto nei loro artigli! Ahimè, adesso devi star fermo come un palo, ad aspettare che i mostri ti facciano a pezzi. Vai al **321**.

325

Narek stramazza ai tuoi piedi, ma prima che possa toccare il suolo il Capo in persona ti attacca.
Prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **191**.
Se sei arrivato a questo paragrafo dopo aver sconfitto il Capo, vai al **431** e perquisisci Narek.
Se sei arrivato a questo paragrafo dopo aver perquisito Narek, vai al **283**.



326

Alle tue spalle senti un tremendo, rabbioso ruggito. Ti volti e ti trovi di fronte ad un enorme orso bruno che sta per avventarsi contro di te.
Se combatti contro l'orso vai al **422**.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **374**.
Se ti dai alla fuga vai al **162**.

327

Infili la porta e ti butti a precipizio nel corridoio verso nord-ovest. Il Capo dei Goblin non t'insegue, ma si mette a gridare aiuto.
Vai al **351**.

328

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai vai al **137**.
Se non ce la fai vai al **164**.

329

La ragazza ti risponde che il Capitano usa la carne per nutrire l'orribile bestia che tiene in camera con sé, come animale da compagnia. Ti indica dove sta l'animale, e tu lanci la carne in quella direzione. Dal soffitto, esattamente sopra la cassa, una Cimice Sanguinaria si butta sulla carne e la divora. Nel frattempo tu ne approfitti per aprire la cassa, dove trovi 15 Dobloni d'oro. Vai al **477**.

330

Ti pare di aver sentito muoversi qualcosa. Ti butti dietro ad un albero e dai un'occhiata, stando attento a non farti vedere. Ci sono due lupi grigi, col muso sul terreno, che stanno fiutando le tue tracce. Non si sono ancora accorti di te.
Se te la batti, vai al **426**.
Se sali sull'albero vai al **474**.
Se attacchi i lupi vai al **22**.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **70**.

331

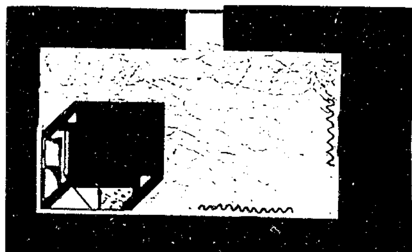
Se usi un INCANTESIMO MISTO, funziona ma senza avere alcun effetto pratico sulla situazione. Vai al **191**.
Gli INCANTESIMI DI DIFESA funzionano come al solito. Torna al **191** e continua a combattere.
Se usi un INCANTESIMO DI ATTACCO, questo avrà un effetto *tre volte* maggiore del solito, e causerà un danno *tre volte* superiore al normale. Soltanto VADE RETRO NON-MORTO non avrà alcun effetto.
Se il Capo è ancora vivo dopo che tu hai usato l'incantesimo, ti attaccherà con ancor maggiore furia. Perciò aggiungi 2 punti al suo BONUS DI ATTACCO e vai al **191**.

332

Il cadavere di Sir Roderick giace ai tuoi piedi. Gli frughi addosso e trovi una CHIAVE A FORMA DI SERPENTE, un pendaglio del valore di 30 Dobloni d'oro, una spada



finemente lavorata e un anello d'oro con sopra incisa la scritta "Capo".



Se decidi di prendere la spada, annotati il numero di questo paragrafo e vai al **91**.
Se prendi l'anello, annotati il numero di questo paragrafo e vai al **176**.
Annota sul tuo registro di avventura ogni altro oggetto che desideri prendere con te.
La stanza è ben ammobiliata. Ci sono un letto con baldacchino e delle tende finemente ricamate. Se precedentemente eri stato catturato dai soldati di Sir Roderick, tutti i tuoi averi sono accatastati in un angolo. Se vuoi riprenderli, tutti o in parte, annotali sul registro di avventura.
Se decidi di uscire dalla stanza dalla porta che si trova sulla parete nord, vai al **129**.
Se cerchi una porta segreta vai al **356**.

333

Entri in una stanza riccamente ammobiliata. Davanti a te si para un uomo pallido e coperto di vesti nere.
"Sicché tu sei uno di quelli che osano opporsi alla volontà di Zandabar!" grida l'uomo. "Preparati a morire!"
Così dicendo solleva le mani...
Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai vai al **364**.
Se non ce la fai vai al **392**.

334

Se desideri usare FLUTTUARE prima di salire lungo la parete vai al **34**.
Se decidi di procedere senza l'aiuto della magia vai al **106**.



335

Ti godi una notte di pieno riposo. Tutti i PUNTI DI POTERE che avevi perduto ti vengono restituiti.
Togli un giorno dalla Sezione Tempo nel registro di avventura e torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

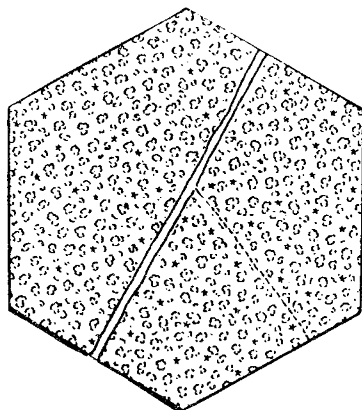
336

Se colpisci i Mangiamorti con un'arma magica, oppure con un'arma d'argento, essa causerà un danno normale. Vai al **248**.
Se colpisci i Mangiamorti con un'arma normale, essa non causerà alcun danno ai mostri. Vai al **248**.

337

Sei nel cuore della foresta, al bivio tra una strada e un sentiero. A sud-ovest si scorge la vetta del Dente di

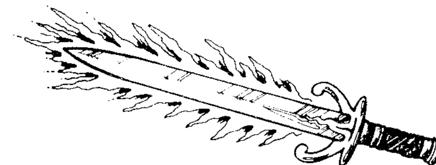
Draken, che si erge maestosa sulla foresta di Drakenwood.



Se hai lasciato Beckford questa mattina, adesso il sole sta già tramontando e potresti cercare un giaciglio per la notte: lancia un dado, e se il risultato è pari vai al **430**.
La grande strada che corre da sud-ovest a nord-est sembra essere poco frequentata, specialmente il tratto a nord-est dell'incrocio, quasi completamente ostruito dagli arbusti. Sulla strada principale confluisce un sentiero secondario proveniente da sud-est, che però sembra essere usato di più.
Se decidi di proseguire verso ovest vai al **365**.
Se decidi di proseguire verso sud-est vai al **481**.
Se decidi di proseguire verso sud-ovest lungo la strada principale vai al **74**.
Se decidi di proseguire verso sud-ovest, ma stando al riparo sul lato della strada, vai al **461**.

338

Se il risultato era dispari vai al **386**.
Se il risultato era pari, ti butti a precipizio nella foresta. Dopo un po' vedi con sollievo che i Goblin non ti hanno inseguito. Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.



339

Nessuna delle chiavi sembra essere quella giusta. Vai al **93**.

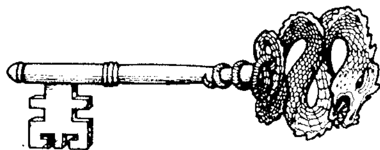
340

Il Capitano continuerà a combattere, se è in grado, anche dopo che tu hai lanciato l'incantesimo.
Se usi un INCANTESIMO MISTO, questo non avrà alcun effetto in questa circostanza. Vai al **312** e continua a combattere.
Se usi PASSI, quest'incantesimo funzionerà solo se sei già INVISIBILE. Se lo sei vai al **477**, ignorando ogni riferimento agli oggetti del Capitano.
Tutti gli INCANTESIMI DI ATTACCO, tranne che VADE RETRO NON-MORTO, funzioneranno come sempre. Vai al **312** per vedere qual è l'effetto dell'incantesimo che hai usato.



341

Ti trovi in un corridoio che conduce da nord a sud. Da nord provengono delle voci di molti Goblin, mentre da sud giunge un tremendo fetore.
Se prosegui verso nord vai al **101**.
Se prosegui verso sud vai al **277**.



342

Ti apri un varco nella fitta boscaglia e riesci a raggiungere la strada, ma in un tratto che non riconosci.
Se decidi di proseguire lungo la strada verso ovest vai al **38**.
Se decidi di proseguire lungo la strada verso est vai al **490**.
Se preferisci inoltrarti nella foresta in direzione del Dente di Draken vai al **433**.

343

Se sei INVISIBILE, vai al **74** se desideri scappare giù per il declivio, oppure al **14** se decidi di correre in salita.
Se sei visibile non puoi fuggire. Vai perciò al **199** e inizia a combattere dal punto 5.

344

Prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **409**.
Se torni a questa sezione dopo aver sconfitto il tuo avversario, non trovi nulla di utile o d'interessante dalla perquisizione del cadavere. È ovvia soltanto la causa della sua morte, chiaramente.
Se decidi di dormire qui, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **335**.
Altrimenti vai al **226**.

345

Ti trovi all'estremità di un sentiero che corre lungo la riva sud di un fiume molto impetuoso. Il sentiero segue il fiume verso nord-est, mentre un corridoio si dirama dal sentiero verso sud.



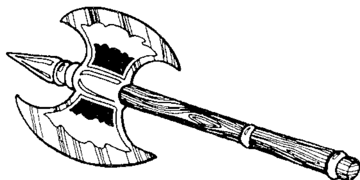
Se decidi di seguire il sentiero verso nord-est vai al **105**.
Se decidi di proseguire lungo il corridoio verso sud vai al **66**.

346

Vai in una taverna per pranzare e ti trovi seduto accanto ad un orefice, che ti rivela che una tribù di Nani un tempo lavorava in una miniera d'oro nella montagna Dente di Draken. Il filone principale si era esaurito più di trent'anni fa, e i Nani si erano spostati alla ricerca di maggior fortuna. L'orefice ti dice ancora che gli pare di ricordare che l'ingresso della vecchia miniera si trova nel lato nord-est della montagna. Togli un giorno dalla Sezione Tempo nel tuo registro di avventura.

Se il giorno seguente decidi di andare alla ricerca di altre informazioni vai al **49**.

Se invece decidi di lasciare Beckford e iniziare la tua avventura, vai al paragrafo **1**.



347

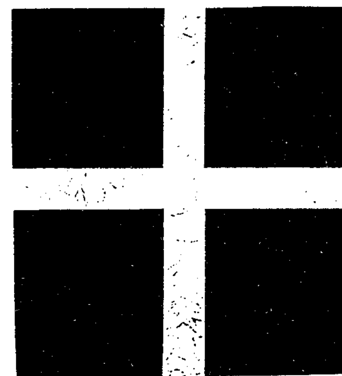
Tutti gli incantesimi funzionano, tranne VADE RETRO NON-MORTO. I Goblin ti sentono mentre lanci l'incantesimo, e quelli che eventualmente sopravvivono combatteranno con rinnovato vigore. Vai al **107** per vedere il risultato del tuo incantesimo.

348

Riesci a salire lungo il pozzo con facilità. Vai al **373**.

349

Ti trovi ad un incrocio dove si congiungono quattro corridoi dalle pareti levigate e decorate.



Se prosegui verso nord vai al **301**.
Se prosegui verso sud vai al **253**.
Se prosegui verso est vai al **273**.
Se prosegui verso ovest vai al **233**.

350

Il lucchetto cade a terra e puoi aprire la porta senza problemi. Continua al **234**.

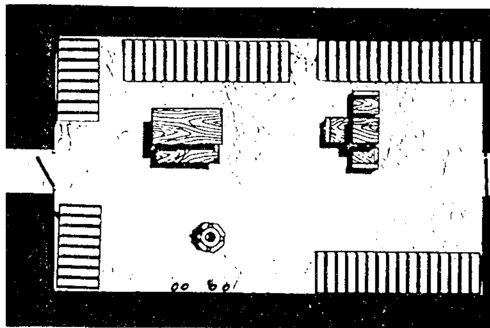
351

Improvvisamente ti trovi circondato da un'orda di Goblin. Non hai abbastanza spazio per lanciare un incantesimo o per usare la tua arma. Sei sopraffatto dal numero degli avversari, che ti colpiscono facendoti perdere conoscenza... Vai al **393**.



352

Sei giunto in una stanza. Tre pareti sono coperte da una libreria, i cui scaffali sono colmi di libri e pergamene. Alla parete est c'è una porta, mentre in quella sud sono fissati quattro anelli, di fronte ai quali sta un braciere pieno di strumenti di tortura.



Se al dito hai infilato l'anello del Capo vai al **380**. Altrimenti vai al **408**.

353

Ti trovi in un ampio corridoio che conduce da nord a sud. Le pareti del corridoio sono di pietra levigata e decorata.

Se prosegui verso nord vai al **453**.

Se prosegui verso sud vai al **497**.

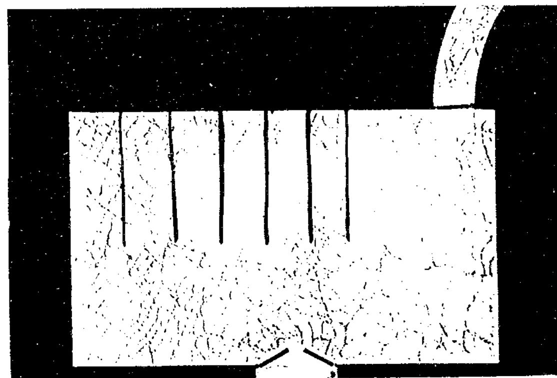
Se cerchi una porta segreta, tira due dadi. Se il risultato è pari vai al **377**. Se invece è dispari vai al **400**.

354

Sei tanto impegnato a stare a galla che non riesci a lanciare l'incantesimo nel modo dovuto, anche se impieghi tutti i PUNTI DI POTERE che l'incantesimo richiede. Continua al **306**.

355

Trovi una porta segreta all'estremità est della parete nord. La apri e scopri un corridoio che conduce verso nord.



Se continui lungo questo corridoio vai al **149**. Altrimenti vai al **181**.

356

Dietro le tende ci sono due porte segrete. Una è nella parete est, l'altra nella parete sud.

Se decidi di proseguire verso est, attraverso la porta segreta, vai al **117**.

Se decidi di proseguire verso sud, attraverso la porta segreta, vai al **257**.

Se decidi di uscire verso nord, attraverso la porta principale, vai al **129**.



357

Ti trovi all'estremità orientale di un corridoio che conduce da est a ovest. Davanti a te, a est, c'è una porticina di legno.



Se oltrepassi la porta e prosegui verso est vai al **417**.
Se decidi di andare verso ovest vai al **309**.

358

Senti un fruscio alle tue spalle. Ti volti e davanti a te compare un grosso animale peloso che digrigna i denti, una specie di ermellino o di donnola gigante. A cavallo dell'animale stanno tre creature dall'aspetto umano, anche se piuttosto bitorzolute, che riconosci essere tre Goblin, coperti da armature di cuoio e armati con spade corte ma molto affilate. L'animale si lancia alla carica contro di te e sembra davvero pericoloso.
Se hai con te uno scudo nero con una argentea testa di drago, vai al **98**.
Se decidi di usare un incantesimo vai al paragrafo **2**.
Se attacchi l'animale vai al **454**.
Se decidi di battere in ritirata vai al **50**.

359

Ricevi 4 PUNTI DI DANNO dalla caduta. Vai al **13**.

360

Vai al paragrafo **132**.

361

Il Capitano indossa un'armatura di cotta di maglia e impugna ancora una spada. Attorno al collo ha una catena, a cui è appesa una CHIAVE A FORMA DI SERPENTE. Anche la cotta di maglia è lavorata molto bene, un tipico prodotto dell'artigianato di questi luoghi. Se decidi di indossarla vai al **77**.
Annotati tutti gli oggetti che vuoi prendere nel tuo registro di avventura e vai al **477**.

362

Se usi FLUTTUARE, quest'incantesimo funzionerà a meraviglia e ti permetterà di attraversare il fiume senza bagnarti. Riduci i tuoi PUNTI DI POTERE di 1 e vai al **385**.
Tutti gli altri INCANTESIMI MISTI e DI DIFESA funzioneranno come al solito; se ne usi uno torna al **17**.

363

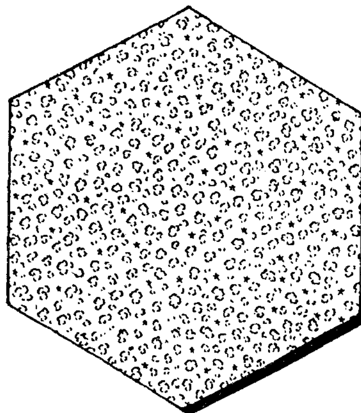
Mentre procedi nel corridoio scorgi un enorme Ratto Squamoso che ti viene incontro. Non hai modo di scappare, e perciò devi combattere. Prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **411**.
Se giungi a questo paragrafo dopo aver sconfitto il Ratto, allora torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

364

Attraversi di corsa la stanza e ti lanci contro Zandabar, prima che lo stregone possa formulare il suo incantesimo. Vai al **420**.

365

Sei nel cuore della foresta. A sud-est la vetta del Dente di Draken si erge maestosa sulla foresta di Drakenwood.



Se hai lasciato Beckford questa mattina, il sole sta già tramontando ed è giunta l'ora di trovare un giaciglio per la notte. Prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **430**.

Se decidi di andare verso est vai al **337**.

Se decidi di andare verso sud-est vai al **269**.

Se decidi di andare verso sud-ovest vai al **289**.

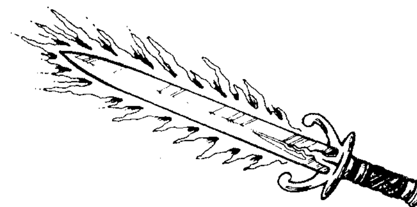
Se decidi di dormire qui, prendi nota del numero di questa sezione e vai al **26**.

366

Mentre cammini sulla riva del torrente senti una voce che canta - in modo suadente e sovrannaturale - una melodia misteriosa e incantatrice. Come prosegui sul sentiero la voce si fa sempre più forte e intensa: chi canta dev'essere una creatura magica, nessun mortale sarebbe capace di note così sublimi.

Se decidi di lasciare il torrente Drakenspit per andare nella foresta a cercare la fonte della misteriosa melodia, recati al paragrafo **57**.

Se decidi di proseguire lungo la riva del fiume vai al **249**.



367

Lontano, nel corridoio, scorgi tre Goblin venire nella tua direzione. Indossano armature di cotta di maglia e portano uno spadino, ma sembra che non si siano accorti di te.

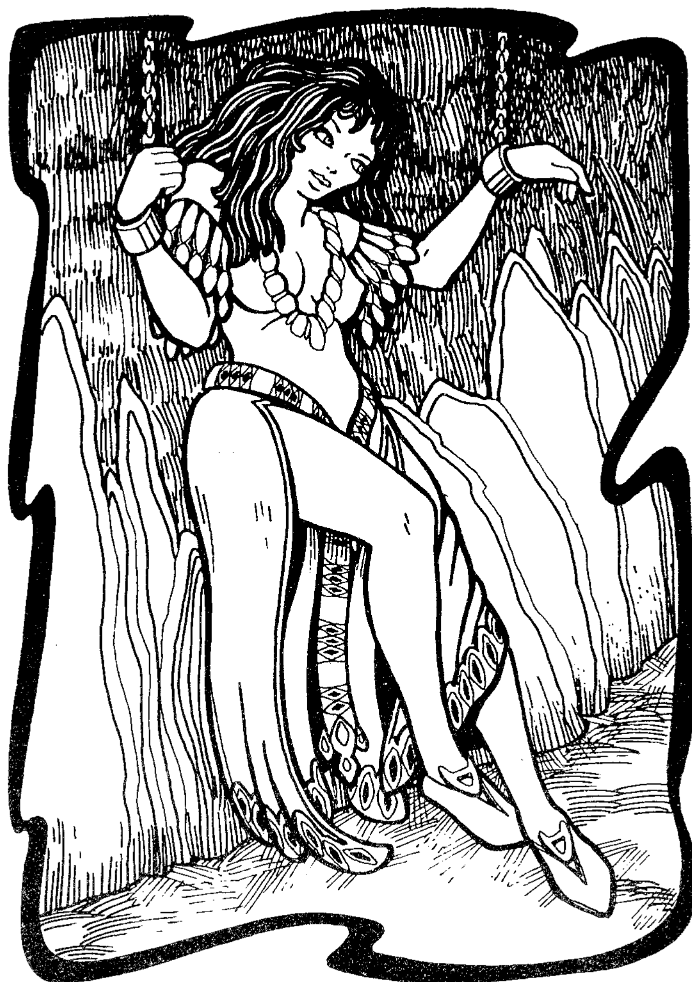
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **111**.

Se vuoi attaccare i Goblin vai al **63**.

Se decidi di nasconderti per non farti vedere dai Goblin vai al paragrafo **83**.

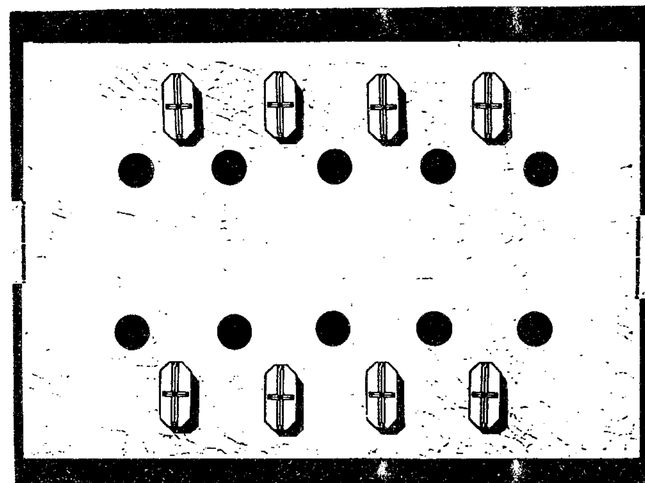
368

Ti trovi in una cripta buia e umida. Ci sono due file di colonne che vanno da est ad ovest, e c'è una porta sia alla parete orientale che in quella occidentale. Non c'è





niente di utile o di interessante in questa cripta, e hai l'impressione che sia meglio andarsene al più presto.



Se decidi di uscire dalla porta a est vai al **72**.
Se decidi di uscire dalla porta a ovest vai al **225**.

369

Sei in una piccola sala dalle pareti di roccia nuda, divisa in due parti. L'ala meridionale, quella in cui ti trovi in questo momento, è più propriamente un piccolo corridoio, separato dall'ala nord da una fila di sbarre di ferro e da una porta, anch'essa rinforzata da sbarre di ferro. La sala ha un unico ingresso, ad est, e il suo soffitto è alto quasi due metri.
Dietro le sbarre ci sono un letto, un tavolino e due sedie. Alla parete nord scorgi una ragazza, ammanettata a due anelli conficcati nel muro. Singhiozzando, la ragazza ti

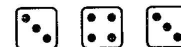
dice di essere Lady Arowen e ti supplica di aiutarla. Ti spiega inoltre che di solito Zandabar apre la porta della cella con un anello che porta al dito, mormorando al contempo alcune strane formule magiche.
Se possiedi l'anello di Zandabar e tenti di aprire la porta con questo, vai al **404**.
Se decidi di usare SESAMO vai al **428**.
Se preferisci uscire dalla saletta vai al **217**.

370

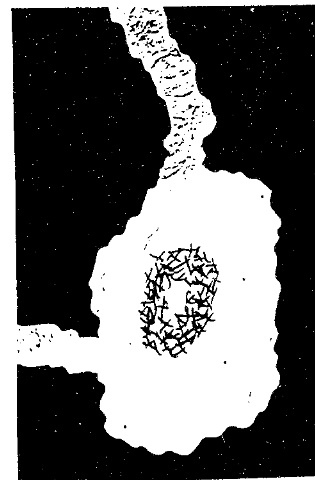
Un gigantesco ragno nero sbuca da un cespuglio di arbusti, e si ferma per un istante come se ascoltasse attentamente.
Se decidi di attaccarlo vai al **418** e inizia a combattere.
Se vuoi dartela a gambe tira due dadi. Se il risultato è pari vai al **466**, se è dispari vai al **62**.
Se preferisci usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **110**.
Se ritieni sia meglio nasconderti, tira due dadi. Se il risultato è pari vai al **382**, se è dispari vai al **62**.

371

Ti trovi in una piccola caverna le cui pareti sono state appena sbozzate nella nuda roccia. Al centro della grotta c'è un cumulo di immondizie, che sembra però essere stato sistemato a forma di nido. Ci sono due uscite dalla caverna, una ad ovest ed una a nord. Dal corridoio a ovest proviene un fetore nauseabondo, come se conducesse verso una sala piena di materia in putrefazione. Per fortuna dall'altro corridoio giunge un po' di aria fresca. Da questo secondo corridoio ti pare che provenga anche un rumore di acqua che scorre.



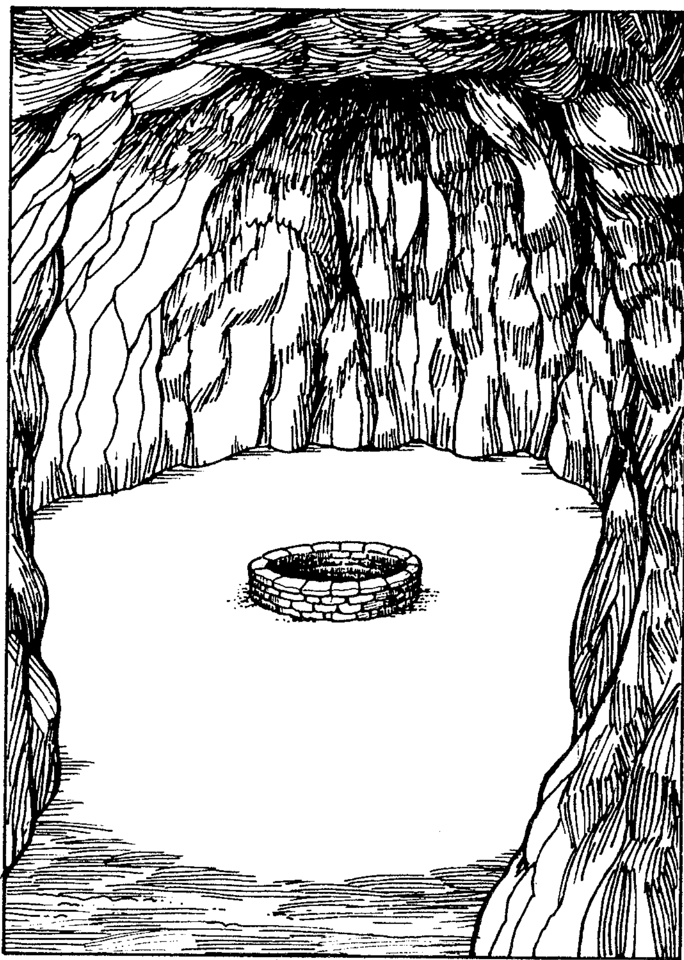
Frughi nel nido e scopri il cadavere di uno sfortunato cavaliere. Il suo equipaggiamento è per lo più marcito, e quindi inutilizzabile, ma trovi comunque una spada ben lavorata.



Se vuoi prenderla, annotati il numero di questo paragrafo e vai al **91**.
Se decidi di proseguire verso ovest vai al **463**, ignorando ogni riferimento allo Scarafaggio.
Se decidi di proseguire verso nord vai al **109**.
Se vuoi farti un sonnellino qui dentro, per recuperare alcuni PUNTI DI POTERE, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **335**.

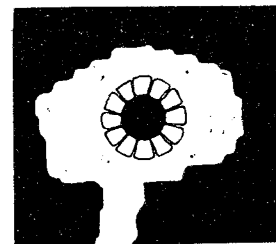
372

Il Capitano ti insegue furibondo. Vai al **312** e inizia a combattere dal punto 5.



373

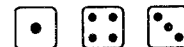
Ti trovi in una caverna dalle pareti rozzamente sbozzate. Al centro c'è un pozzo in muratura, da cui proviene un rumore di acqua che scorre.



Tira due dadi. Se il risultato è pari, annotati il numero di questo paragrafo e vai al **367**.
Se decidi di bere l'acqua del pozzo vai al **27**.
Se decidi di calarti giù nel pozzo vai al **491**.
Se decidi di saltare giù nel pozzo vai al **359**.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **123**.
Se lasci la caverna vai al **197**.

374

Se usi un INCANTESIMO MISTO, esso non avrà alcun effetto su questa situazione. Vai al **422** e combatti.
Se usi un INCANTESIMO DI DIFESA, questo non funzionerà (tranne che SANARE), poiché l'orso ha un olfatto finissimo e non puoi ingannarlo facilmente. Vai al **422** e continua a combattere.
Se usi un INCANTESIMO DI ATTACCO diverso da VADE RETRO NON-MORTO (che in questo caso non funziona), agirà perfettamente. Vai al **422** per vedere il risultato del tuo incantesimo e continua a combattere.



375

Il Capo dei Goblin indossa un'armatura di cotta di maglia, che però è troppo piccola per la tua taglia. Inoltre possiede una spada corta e una chiave appesa al collo con la scritta CHIAVE DEL CAPO. Ad un dito ha infilato un anello con sopra incisa la dicitura "Capo".
Se vuoi prendere qualcuno di questi oggetti, annotalo sul registro di avventura.
Se gli sfili l'anello, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **176**.
Altrimenti vai al **283**.

376

Nessun incantesimo funziona qua dentro! Tutta l'area dev'essere sotto l'influsso di qualche magia. Vai al **318** e combatti.

377

Nella parete orientale scopri una porta segreta.



Se decidi di uscire da questa porta e proseguire verso est vai al **285**.
Se invece decidi di continuare lungo il corridoio in direzione nord vai al **453**; oppure in direzione sud, vai al **497**.

378

Senti qualcosa muoversi alle tue spalle. Ti volti, e fai appena in tempo a vedere due lupi grigi con la bava alla bocca che stanno per saltarti addosso. Tira due dadi. Se il risultato è pari vai al **22** e inizia a combattere dal punto 1.
Se è dispari, i lupi ti sono addosso prima che tu possa reagire. Vai al **22** e inizia a combattere dal punto 5.

379

Mentre stai per estrarre i soldi dal borsellino, il Capo dei Goblin ti attacca. Prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **191**, iniziando a combattere dal punto 5.
Se sei arrivato a questo paragrafo dopo aver sconfitto il Capo, vai al **283**.

380

Tira un dado e moltiplica il risultato per tre. Il totale ottenuto corrisponde al danno che ricevi dalla SAETTA che ti ha appena colpito. Se nonostante tutto sei ancora vivo, appena riapri gli occhi vedi una piccola creatura dall'aspetto quasi umano, ma dotata di due ali coriacee. L'esserino si alza in volo da dietro una sedia e con un urlo lancinante ti si lancia contro, proprio mentre tu stai gettando via l'anello. Vai al **496**.
Se invece sei rimasto privo di sensi vai al **61**.

381

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se non ce la fai ricevi 6 PUNTI DI DANNO.
In ogni caso, che tu ce la faccia o meno, vai al **317**.

382

Dietro a te senti un rumore di rami spezzati. Ti volti e vedi un ragno gigantesco, pronto a colpirti prima che tu possa reagire. Vai al **418** e inizia a combattere dal punto 5.



383

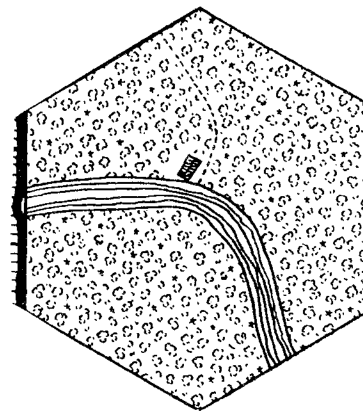
Narek è troppo grande e veloce, perciò ti raggiunge subito. Torna al paragrafo **311** e ricomincia a combattere dal punto 5.

384

Mentre percorri il corridoio vedi un enorme Scarafaggio che zampetta lentamente verso di te. Prendi nota del numero di questo paragrafo.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **179**.
Se fuggi vai al **419**.
Se attacchi lo Scarafaggio vai al **131**.
Se torni a questo paragrafo dopo aver sconfitto lo Scarafaggio e desideri proseguire verso sud, vai al **371**.
Se desideri proseguire verso nord dopo essere ritornato a questo paragrafo, vai al **281**.

385

Sei nei pressi di un piccolo pontile di attracco posto sulla riva settentrionale del torrente Drakenspit. Vicino al pontile c'è una casupola di legno con un buco sul tetto e, poco più in là, una canoa di legno che è stata tirata completamente a riva. Ad ovest s'erge maestosa la vetta del Dente di Draken, mentre uno stretto sentiero, quasi del tutto coperto da erbacce, conduce verso nord. La foresta di Drakenwood s'estende infinita in tutte le altre direzioni.
Se hai lasciato Beckford questa mattina, il sole sta già tramontando ed è giunta l'ora di cercarti un giaciglio per la notte.



Se decidi di prendere il sentiero verso nord-ovest vai al **481**.
Se decidi di proseguire lungo la riva del fiume verso ovest vai al **105**.

continua

Se decidi di prendere la canoa e remare verso ovest vai al **170**.
Se decidi di entrare nella capanna vai al **218**.
Se decidi di salire su un albero per dormire lassù, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **266**.



386

Grazie ai suoi sensi acuti l'Ermellino ti localizza, e i Goblin lo seguono. Vai al **454** e inizia a combattere dal punto 5.

387

La porta si spalanca, ma davanti a te non c'è un corridoio: c'è una pila di massi disposti uno sopra l'altro in equilibrio estremamente precario. Infatti il masso che sta in cima rotola giù, trascinando con sé via via tutti gli altri. In pochi secondi una valanga di macigni inizia a rotolare verso di te.
Se corri giù per la strada che conduce alla foresta, vai al **243**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **291**.
Se decidi di scalare la parete per sfuggire ai macigni vai al **399**.

388

Mentre attraversi la grotta una stalattite ti cade addosso. Ricevi perciò 3 PUNTI DI DANNO e vai al **313**.

389

Ti trovi all'estremità sud-ovest di un corridoio che conduce da sud-ovest a nord-est. Da nord-est proviene il rumore di molte voci. Si tratta di Goblin, senza dubbio. A sud-ovest c'è una pesante porta di legno che sembra essere chiusa con un catenaccio.



Se prosegui verso nord-est vai al **101**.
Se usi SESAMO per aprire la porta vai al **39**.
Se cerchi di abbattere la porta a spallate vai al **235**.
Se possiedi una CHIAVE DEI GOBLIN e desideri aprire la porta con questa, vai al **145**.

390

Con uno sforzo sovrumano riesci ad allontanarti dal lago incantato e ti trascini nella foresta. Ma lottare contro quell'incantesimo ha richiesto molte energie. Devi infatti ridurre di 2 i tuoi PUNTI DI POTERE. Vai al **294**.

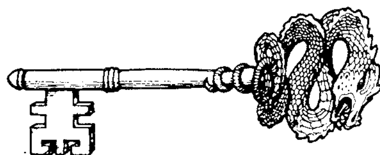
391

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ, ma questa volta aggiungi 4 al risultato dei dadi.

Se nonostante tutto ce la fai, vai al **462**.
Se non ce la fai vai al **199** e inizia a combattere dal punto 5.

392

Fai ancora un tiro di salvataggio contro l'incantesimo.
Se ce la fai vai al **364**.
Se invece non ce la fai tira tre dadi. Il risultato corrisponde ai PUNTI DI DANNO che ricevi dalla SAETTA di Zandabar.
Se sei ancora vivo vai al **420** e continua a combattere.
Altrimenti vai al **61**.



393

Ti risvegli in una grande caverna. C'è tanta di quell'umidità che lungo le pareti di roccia viva scendono dei rivoletti d'acqua.
Annota tutti gli oggetti che possedevi sul registro di avventura, o su un foglietto. Infatti gli unici oggetti che possiedi adesso sono un perizoma e un piccone per scavare la roccia.
Togli un giorno dalla Sezione Tempo nel tuo registro di avventura.
Solo metà dei tuoi PUNTI DI POTERE ti vengono restituiti.
L'estremità nord della caverna è chiusa da un'inferriata serrata da un chiavistello. Solo adesso ti rendi conto di essere diventato uno schiavo nelle miniere dei Goblin!



Se questo ti è già successo per più di *due* volte, allora vai al **61**.
Altrimenti vai al **47**.

394

Perdi la giornata a far domande alla gente del villaggio, ma alla fine non scopri niente di interessante. Quando torni al tuo alloggio scopri che un gruppo di cacciatori vi farà sosta per la notte. Sono cacciatori di cervi e di



castori nella foresta di Drakenwood. Ma là dentro, nella terribile foresta, i cacciatori affermano che si trovano anche lupi e ragni giganti. Una zona particolarmente pericolosa della foresta, secondo i cacciatori, è quella a sud-est del Dente di Draken, perché laggiù vennero inseguiti da un gigantesco orso bruno, che una volta era persino riuscito a far fuori due dei loro compagni. Togli un giorno dalla Sezione Tempo nel tuo registro di avventura.

Se il giorno seguente desideri proseguire alla ricerca di altre notizie vai al **49**.

Se invece decidi di lasciare Beckford per iniziare la tua avventura, torna al paragrafo **1**.

395

I quattro Goblin giacciono cadaveri ai tuoi piedi. Le loro armature sono troppo piccole per te, ma se desideri aggiungere al tuo armamento qualcuna delle loro spade corte, prendine nota sul registro di avventura.

L'equipaggiamento di uno dei Goblin però sembra essere più interessante. Nel suo borsellino infatti trovi 4 Dobloni d'oro ed una grossa chiave. Se desideri prenderli, annotali sul registro di avventura (annota la chiave con la dicitura CHIAVE DEI GOBLIN) e poi vai al **441**.

396

Ti trovi in una stanza dal soffitto molto basso. In un angolo c'è un letto, e nell'angolo di fronte una mucchio di arnesi da minatore.

Prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **252**.

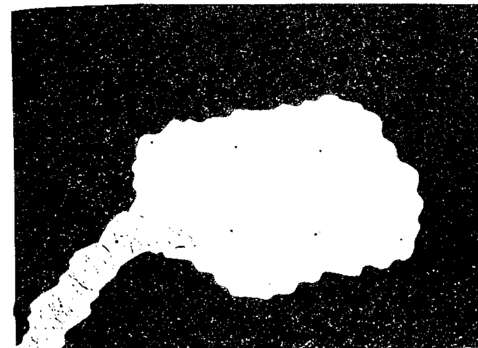


Se sei tornato a questo paragrafo e desideri riposarti con un buon sonno, prendi nota del numero del paragrafo e vai al **335**.

Se decidi di uscire dalla stanza vai al **309**.

397

Ti trovi in una piccola caverna con una sola uscita a sud-ovest. Nel soffitto della caverna, nella parte nord, c'è una piccola fessura, troppo lunga e ripida perché tu possa attraversarla, anche servendoti di FLUTTUARE.



Se decidi di dormire nella caverna, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **335**.

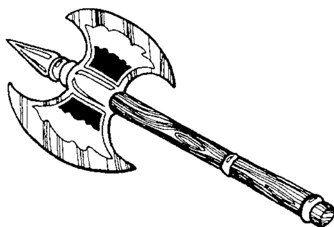
continua



Se decidi di proseguire verso sud-ovest vai al **424**.
Se entri nel corridoio che conduce a sud-ovest, e lì ti metti a cercare una porta segreta, vai al **457**.

398

Entrando nella capanna inciampi e ti lasci scappare un grugnito di dolore, che disturba due pipistrelli appesi alle travi del soffitto. I pipistrelli adesso hanno tutta l'aria di buttarsi in picchiata per attaccarti.
Vai al **54** e inizia a combattere dal punto 5.



399

Inizi a scalare la parete rocciosa con una certa facilità, anche perché il pericolo incombente ti mette le ali ai piedi. I macigni passano innocui sotto i tuoi piedi, però vieni improvvisamente colpito da due frecce, perdi la presa e cadi all'indietro. Ricevi 4 PUNTI DI DANNO e vai al **243**.

400

Non trovi nessuna porta segreta, ma il rumore provocato tastando le pareti ha attirato l'attenzione di qualcuno. Non ci voleva. Vai al **444**.

401

Ti trovi accanto ad una porta, alla base di una lunga scala a chiocciola. Da dietro la porta proviene il forte rumore di gente che russa.



Se bussi alla porta vai al **127**.
Se decidi di entrare senza bussare vai al **175**.

402

Tra le alghe fluttuanti noti un cadavere, e perciò ti immergi per andare a vedere di che si tratta. Dai vestiti si direbbe un cacciatore, ovviamente meno esperto di te nel destreggiarsi in situazioni pericolose. L'unica cosa di valore che possiede è una spada d'argento dal valore di 4 Dobloni d'oro. La prendi (annotala sul tuo registro di avventura) e nuoti senza problemi verso l'altra riva del torrente. Vai al **249**.

403

Sei letteralmente sopraffatto dalla stanchezza e sprofondi in un sonno pesante. Purtroppo il tuo sonno è disturbato da una serie infinita di incubi: nell'ultimo incubo, vieni sopraffatto da un'orda di mostri malvagi, e perdi i sensi. Vai al **393**.

404

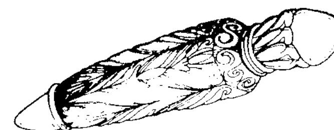
La porta a sud si spalanca, mentre anche gli anelli a cui è ammanettata Lady Arowen si aprono come per incan-

to: nello stesso momento l'anello di Zandabar si volatilizza in fumo e scompare. La ragazza si precipita fuori dalla cella per ringraziarti. Contemporaneamente un enorme blocco di pietra si stacca da sopra la porta sulla parete est, e dall'apertura sgorga un potente getto d'acqua: in un attimo la stanza è coperta da più di mezzo metro d'acqua!
Se vuoi usare le lenzuola del letto di Lady Arowen per tamponare la falla nel muro vai al **436**.
Se preferisci chiudere la porta della cella vai al **464**.
Se decidi di usare SESAMO contro il blocco di pietra vai al **32**.
Se ti metti a cercare una porta segreta vai al **492**.



405

Un uomo, con indosso una cotta di maglia lavorata molto finemente e un elmetto piumato, apre la porta. Lo riconosci: è il Capitano che avevi già visto nella foresta. Dietro a lui, seduta ad una scrivania, c'è una ragazza bionda e vestita di un abito blu molto elegante, visibilmente impaurita. Il Capitano ti chiede cosa diavolo ci fai lì.
Se gli dici che Sir Roderick lo vuole vedere immediatamente nella sua stanza, vai al **449**.
Se attacchi il Capitano vai al **312**.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **340**.
Se te la dai a gambe vai al **372**.



406

Davanti a te senti un rumore; fai appena in tempo a nasconderti dietro ad un albero, che dal sottobosco sbuca un grosso animale peloso, cavalcato da tre creature piccolette e bitorzolute, dall'aspetto umano. Sono Goblin, li riconosci; sono rivestiti da un'armatura di cuoio e portano una spada corta, ma molto affilata e pericolosa. L'animale, una specie di Ermellino Gigante, o forse una donnola, si mette a fiutare l'aria e poi si lancia al tuo inseguimento.
Se vuoi salire su un albero per nasconderti vai al **482**.
Se batti in ritirata vai al **50**.
Se attacchi le creature vai al **454**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al paragrafo **2**.

407

Racconti a Narek che sei lì per cercare di salvare Lady Arowen. Narek ti guarda perplesso, poi ti chiede se sai



usare la magia. Gli dici di conoscere alcuni incantesimi, e allora Narek ti propone un patto.
Lui è la guardia del corpo del Capo dei Goblin, che però odia con tutto il cuore. Se fosse per lui, lascerebbe al loro destino la tribù, il suo capo e anche l'ostaggio. Purtroppo il Capo possiede un anello magico che lo protegge dai colpi delle armi, ma è assolutamente impotente di fronte agli incantesimi.
Nella stanza del Capo c'è una porta che conduce alla dimora di Zandabar, e il Capo possiede, appesa al collo, la chiave per aprire questa porta. Il piano di Narek è di condurti da lui e di mostrarti la porta segreta; tu però in cambio ucciderai il Capo e poi gli lascerai prendere il tesoro e l'anello magico.
Se sei d'accordo con la sua proposta vai al **479**.
Altrimenti vai al **279**.



408

Tira un dado. Il risultato corrisponde ai PUNTI DI DANNO causati dalla SAETTA che ti ha colpito.
Se sei ancora cosciente, fai in tempo a vedere una piccola creatura dall'aspetto quasi umano, ma dotata di ali coriacee, che sbuca da dietro una sedia e si alza in volo verso di te per attaccarti. Vai al **496**.
Se invece perdi i sensi vai al **61**.

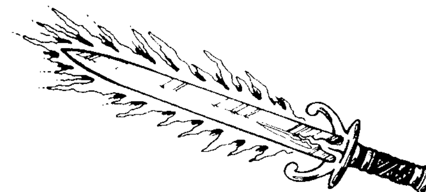
409

Una pericolosa Cimice Sanguinaria è balzata dal soffitto proprio sopra di te! Subisci 6 PUNTI DI DANNO. Per ogni turno di combattimento la bestia ti succhierà il sangue dalle vene, provocandoti tanti PUNTI DI DANNO quanti sono i suoi PUNTI DI FORZA durante il combattimento.

CIMICE SANGUINARIA:

6 PUNTI DI FORZA	4 PUNTI DI AGILITÀ
0 BONUS DI ATTACCO	0 BONUS DI DIFESA
PUNTI DI DANNO: *speciali*	0 PUNTI DI POTERE

Se vuoi scappare vai al **100**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al paragrafo **80**.
Se sconfiggi la Cimice vai al **165**.
Se perdi i sensi vai al **321**.



410

Passi una notte di riposo ristoratore.
Infatti tutti i tuoi PUNTI DI POTERE sono ora tornati al valore di partenza. Ritorna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

411

RATTO SQUAMOSO GIGANTE:

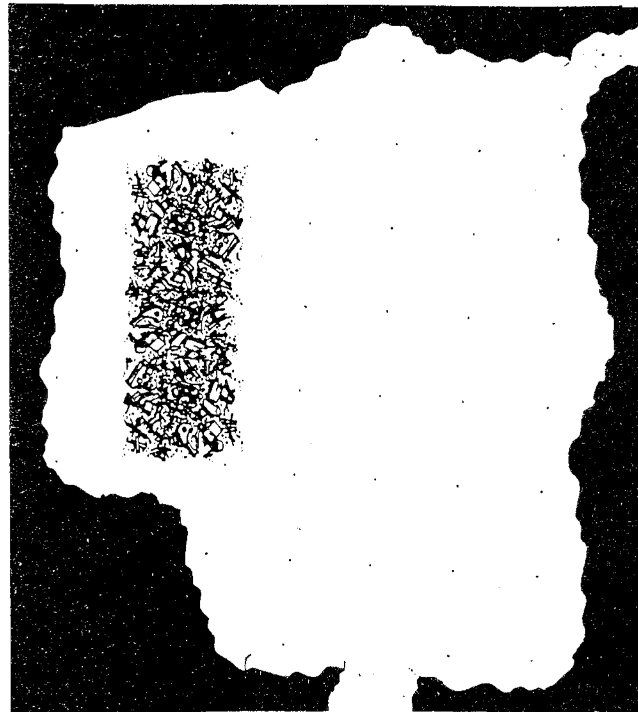
6 PUNTI DI FORZA	6 PUNTI DI AGILITÀ
0 BONUS DI DIFESA	0 BONUS DI ATTACCO
3 PUNTI DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE



Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **459**.
Se scappi vai al **31**.
Se sconfiggi il Ratto vai al **79**.
Se perdi i sensi vai al **321**.

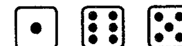
412

Ti trovi all'ingresso di un'ampia caverna. Nell'angolo nord-est della cavità c'è un'altra entrata, mentre nella parete occidentale c'è una rientranza piena di mucchi di vecchie ossa, su cui sta sdraiato un Dragone Sputafuoco, apparentemente addormentato.



Se vuoi procedere verso sud vai al **322**.
Se decidi di attraversare carponi la caverna, per raggiungere l'uscita a nord-est senza farti vedere, vai al **69**.

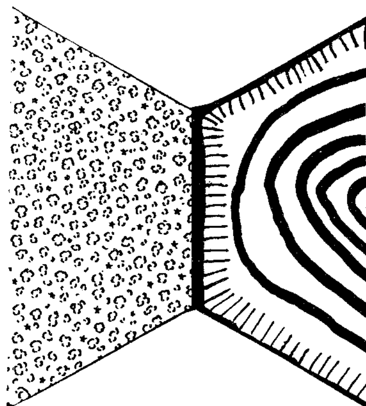
continua



Se vuoi dare un'occhiata al cumulo di ossa, vai al **45**.
Se preferisci usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al paragrafo **81**.
Se attacchi il Dragone vai al **112**.

413

Ti trovi ai piedi di una vasta parete rocciosa, alle pendici del Dente di Draken. A sud-est è visibile la vetta della montagna, mentre in ogni altra direzione si estende la foresta di Drakenwood. La parete rocciosa è troppo ampia per mettersi a cercare una porta segreta, se vuoi trovare Lady Arowen in tempo; ma è anche troppo ripida per scalarla.



Tira due dadi. Se il risultato è dispari, annotati il numero di questo paragrafo e vai al **430**.
Se decidi di proseguire verso sud vai al **153**.
Se decidi di proseguire verso ovest vai al **289**.
Se decidi di proseguire verso nord vai al **365**.
Se decidi di proseguire lungo la parete in direzione nord-est vai al **269**.
Se decidi di proseguire lungo la parete in direzione sud-est vai al **317**.

414

Mentre sei intento a seguire le tracce ti giunge il suono di una voce sovrannaturale e suadente, che canta una melodia misteriosa e accattivante, e si fa sempre più intensa man mano che prosegui sul tuo cammino. Deve trattarsi di una creatura magica, perché nessun mortale sarebbe in grado di cantare in modo così sublime.
Se decidi di lasciare la pista che stavi seguendo, per cercare la fonte di quel canto, vai al **57**.
Se decidi di continuare a seguire le tracce che conducono verso il Dente di Draken, vai al **297**.
Se decidi di seguire le tracce che conducono alla strada Romark, vai al **38**.

415

Mentre stai guardando nel buco, un piede ti scivola su una chiazza melmosa e ci cadi dentro. Vai al **463**.

416

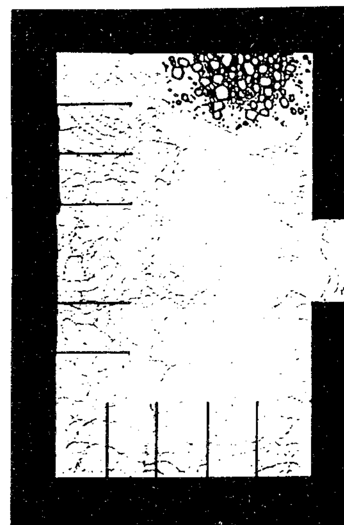
Scappi via, ma il Guardiano di Pietra ti insegue. Vai al **318** e inizia a combattere dal punto 5.

417

Ti trovi in una grande stalla. Ci sono venti box, otto dei quali occupati da cavalli. Non c'è nessun altro nella



stalla. Nella parete est c'è una grande doppia porta di legno.



Se vuoi uscire a est vai al **453**.
Se ti metti a cercare una porta segreta vai al **36**.

418

RAGNO GIGANTE:

6 PUNTI DI FORZA	5 PUNTI DI AGILITÀ
0 BONUS DI ATTACCO	0 BONUS DI DIFESA
3 PUNTI DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE

Ogni volta che il ragno ti colpisce vai al **158**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **110**.
Se batti in ritirata vai al **466**.

continua





Se perdi i sensi vai al **206**.
Se sconfiggi il ragno vai al **302**.

419

Lo Scarafaggio è molto più veloce di te!
Vai al **131** e inizia a combattere dal punto 5.

420

ZANDABAR LO STREGONE:

9	PUNTI DI FORZA	11	PUNTI DI AGILITÀ
0	BONUS DI ATTACCO	+2	BONUS DI DIFESA
	PUNTI DI DANNO: *speciali*	4	PUNTI DI POTERE

Ogni volta che non riesci a colpire Zandabar, lo stregone ti lancerà una SAETTA, senza perdere nessun suo PUNTO DI POTERE.
Quando sia i PUNTI DI FORZA che i PUNTI DI AGILITÀ dello stregone sono inferiori a 6, allora vai al **48**.
Se vuoi usare un incantesimo contro Zandabar, scrivine il nome e vai al **16**.
Se vuoi cercare di fuggire vai al **328**.
Se perdi i sensi vai al **61**.

421

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ, aggiungendo 4 punti al risultato dei dadi se indossi una cotta di maglia (a meno che non sia magica).
Se non ce la fai vai al **460**.
Se ce la fai vai al **44** se stai nuotando verso est, oppure vai al **109** se stai nuotando verso ovest.

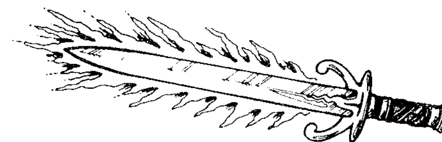


422

ORSO MANNARO:

12	PUNTI DI FORZA	7	PUNTI DI AGILITÀ
+2	BONUS DI ATTACCO	0	BONUS DI DIFESA
4	PUNTI DI DANNO	3	PUNTI DI POTERE

La prima volta che colpisci il mostro vai al **190**.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **374**.
Se vuoi dartela a gambe vai al **162**.
Se perdi i sensi vai al **321**.
Se sconfiggi l'Orso Mannaro vai al **470**.



423

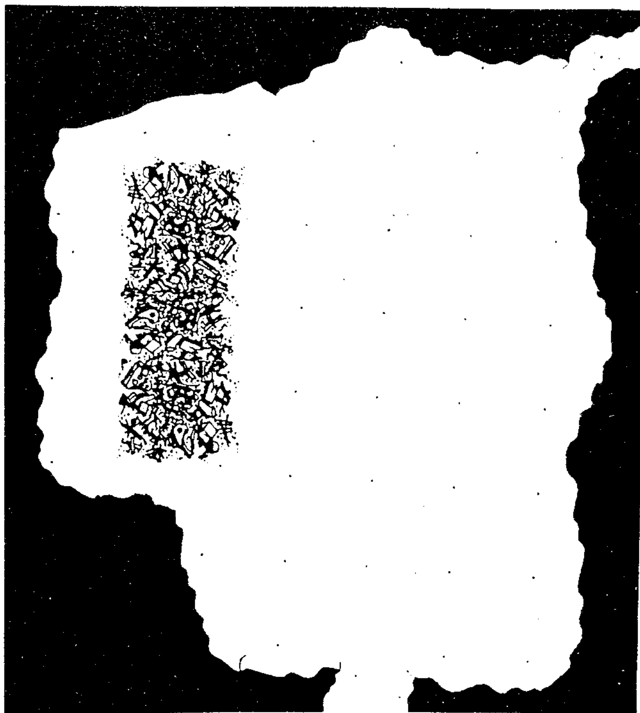
Hai trovato una porta segreta nella parete dietro la tenda.
Se decidi di aprire la porta con una chiave vai al **195**.
Se decidi di aprire la porta con un incantesimo vai al **275**.
Se decidi di buttar giù la porta a spallate vai al **148**.
Se decidi di lasciar perdere e di non aprire questa porta, torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

424

Ti trovi all'ingresso nord-est di una caverna molto ampia; dall'altra parte, nella parete sud, c'è una seconda



uscita, mentre la parete occidentale ha una rientranza dove è ammonticchiata una catasta di vecchie ossa. Sulle ossa è disteso un Dragone Sputafuoco, che sembra addormentato.

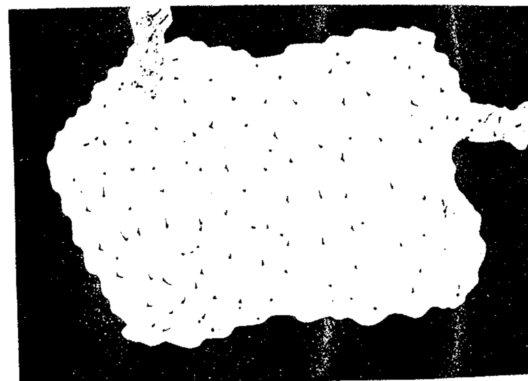


Se decidi di proseguire verso nord-est vai al **397**.
Se decidi di attraversare la caverna a carponi, per sgattaiolare poi dall'uscita a sud, vai al **104**.
Se decidi di dare un'occhiata al cumulo di ossa vai al **45**.

Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al paragrafo **81**.
Se attacchi il Dragone vai al **112**.

425

Ti trovi all'estremità meridionale di un corridoio che conduce da nord a sud; davanti a te c'è l'ingresso di un'ampia caverna, piena di stalattiti che scendono dal soffitto e di stalagmiti che si innalzano dal suolo coperto di pozze d'acqua.
A nord-est scorgi un'altra entrata.



Se decidi di proseguire verso nord lungo il corridoio, vai al **33**.
Se decidi di attraversare la caverna per raggiungere l'altra uscita, vai al **469**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome, annota il numero di questo paragrafo, e vai al **262**.
Se perdi i sensi vai al **321**.



426

Se sei INVISIBILE o se i lupi non ti hanno visto vai al **214**. Altrimenti vai al **22** e inizia a combattere dal punto 5.

427

Non hai difficoltà a far fuori una delle guardie. Immediatamente gli altri prigionieri si avventano sull'altra guardia e la fanno a pezzi. Uno dei prigionieri prende la CHIAVE DEI GOBLIN dalla cintola della guardia, poi i prigionieri aprono la cella, gettano via la chiave e si precipitano verso il magazzino dei viveri. Tu, intanto, raccogli la chiave (annotala sul tuo registro di avventura) e continua al paragrafo **101**.

428

L'incantesimo non funziona. Vai al **369**.

429

Ti trovi di fronte ad una porta chiusa a chiave, all'estremità di un corridoio che dopo una curva conduce verso nord-ovest.
Se decidi di proseguire verso nord-ovest lungo il corridoio, vai al **253**.
Se possiedi una chiave e decidi di provare ad aprire la porta, vai al **76**.
Se vuoi usare SESAMO vai al **116**.
Se cerchi di abbattere la porta a spallate vai al **140**.

430

Tira due dadi. Se il risultato è dispari vai al **358**. Se il risultato è pari vai al **406**.



431

Non trovi molto di interessante sul cadavere di Narek, anche se indossa una cotta di maglia di grandezza sufficiente per un uomo e possiede una lunga spada. Se decidi di prendere l'armatura o la spada (o entrambi), annotali sul registro di avventura. Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

432

Non trovi nessuna porta segreta. Invece il rumore che hai provocato tastando la parete ha attirato l'attenzione di un Minotauro! In un lampo il tremendo mostro ti è addosso. Inizia a combattere dal punto 5.

MINOTAURO:

11	PUNTI DI FORZA	8	PUNTI DI AGILITÀ
+1	BONUS DI ATTACCO	0	BONUS DI DIFESA
5	PUNTI DI DANNO	(3)	PUNTI DI POTERE

Se decidi di fuggire vai al **12**.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **456**.
Se sconfiggi il Minotauro vai al **480**.
Se perdi i sensi vai al **321**.

433

Devi aprirti una via a colpi di spada per poter superare il margine della foresta e giungere nel cuore di Drakenwood. Ti trascini con fatica verso nord, finché giungi ad un luogo che sembra essere magicamente pervaso dal canto misterioso e suadente di una voce sovrannaturale. Deve trattarsi certamente di una magia, perché nessun umano sarebbe capace di cantare in modo così soave.
Se decidi di cercare la fonte di quel canto misterioso, vai al **57**.
Se cerchi di proseguire aggirando quel luogo e quel canto, vai al **294**.
Se cerchi di tornare alla strada vai al **342**.

434

Sollevi la testa e urli ai Goblin che sei un seguace di Sir Roderick, e che il tuo cavallo è stato ucciso mentre stavi facendo ritorno al Dente di Draken. Poi aggiungi di esserti perduto nella foresta, e chiedi ai Goblin che ti indichino la giusta direzione.
Tira due dadi.
Se il risultato è pari vai al **174**.
Se il risultato è dispari vai al **222**.

435

Scorgi due uomini acquattati dietro un muretto, a fianco della strada che dà sulla scarpata a ridosso della foresta. I due indossano una cotta di maglia, e sono armati di una spada e di uno scudo nero con l'emblema a testa di drago. Sono evidentemente due guardie. Accanto a loro c'è una porta segreta, leggermente socchiusa, che penetra nella montagna. Per fortuna i due non ti hanno visto.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **439**.
Se attacchi le guardie vai al **199**.

continua



Se possiedi uno scudo uguale al loro e decidi di far finta di essere uno della guarnigione, vai al **247**.
Se cerchi di sgattaiolare al di là delle guardie e infilarti di nascosto nella porta segreta, vai al **391**.

436

Il getto d'acqua è troppo forte per fermarlo con un paio di lenzuola. Intanto il livello dell'acqua è salito di un altro mezzo metro abbondante.
Se ora l'acqua ha superato il metro di altezza vai al **404**, ma senza considerare la prima parte.
Se l'acqua è alta più di un metro e mezzo vai al **321**.

437

L'incantesimo funziona perfettamente. Purtroppo, mentre ti stai arrampicando sul soffitto, una delle stalattiti si spezza e ti travolge nella caduta. Ricevi 6 PUNTI DI DANNO.
Come ti alzi in piedi, tutto dolorante, un'altra stalattite si stacca dal soffitto e ti cade addosso, infliggendoti altri 3 PUNTI DI DANNO.
Se sei morto vai al **321**.
Altrimenti torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota. Togli un giorno dalla Sezione Tempo nel tuo registro di avventura, se sei privo di sensi.

438

La tua mano si allunga verso il lago, come spinta da una volontà propria; cerchi di combattere l'irresistibile impulso a bere, ma la tua mano solleva l'acqua e la porta alla bocca... Sull'isola d'incanto appare una meravigliosa creatura, avvolta in un mistico alone di luce. La creatura ti chiama e tu dimentichi la tua avventura, persino te stesso. Entri nell'acqua e non hai più voglia di nulla, se non di finire i tuoi giorni in questo bellissimo lago. E così sarà; vai al **321**.

439

Se usi INVISIBILITÀ per sgattaiolare senza farti vedere, puoi infilarti nella porta e continuare al paragrafo **462**.
Se usi INVISIBILITÀ, o qualsiasi altro incantesimo, per un altro scopo, allora vai al **151**.

440

Il Nano Rogo ti rivela di sapere dov'è imprigionata Lady Arowen. Ma prima di dirtelo vuole da te un favore.
Nella Grande Sala, dove stanno i fedelissimi di Sir Roderick, c'è un caminetto di pietra, sopra il quale è appesa un'ascia, opera dei Nani. Quando gli avrai portato l'ascia, allora Rogo ti indicherà la via per raggiungere Lady Arowen.
Se sei d'accordo con la proposta di Rogo vai al **476**.
Se attacchi il Nano vai al **96**.
Se vuoi usare un incantesimo contro Rogo, scrivine il nome e vai al **40**.
Se già hai con te l'ascia dei Nani vai al **52**.

441

Sei arrivato ad una massiccia porta di legno, semiaperta; verso l'interno della montagna puoi vedere un corridoio (largo abbastanza perché ci passino tre uomini affiancati) che s'inoltra nella massa rocciosa. Il terreno è



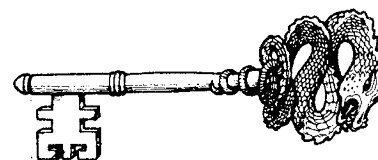
coperto di impronte, alcune lasciate dai Goblin, altre lasciate probabilmente da qualche grosso roditore. Difatti dalla galleria proviene un odore che è decisamente di animale.



Se decidi di entrare e proseguire nel corridoio vai al **489**.
Se preferisci restare fuori e continuare verso nord vai al **365**.
Se decidi di proseguire lungo la parete rocciosa in direzione sud-ovest, vai al **413**.
Se decidi di proseguire lungo la parete rocciosa in direzione nord-est, vai al **461**.

442

Camminando sulla banchina del porto incontri un pescatore, che ti racconta che un Nano eremita vive presso il torrente Drakenspit, a nord della città. Il Nano eremita era solito venire in città per far provvista di cibo e altre cose ogni tre settimane, ma ora sono già tre mesi che non si fa più vedere. Secondo i negozianti il Nano pagava regolarmente con mucchietti di polvere d'oro, ma nessuno a Beckford aveva mai osato inoltrarsi nei territori del Nano alla ricerca dell'oro, perché quei luoghi sono infestati da serpenti giganti e alghe rampicanti carnivore e velenose.
Togli un giorno dalla Sezione Tempo nel tuo registro di avventura.
Se l'indomani mattina decidi di andare a caccia di altre informazioni, recati al paragrafo **49**.
Se decidi invece di lasciare Beckford per iniziare la tua avventura vai al paragrafo **1**.



443

Te la batti nella foresta, e con gran sollievo scopri di correre molto più veloce dei Goblin che stanno di guardia alla porta.
Se sei visibile, combatti per *un* turno contro i Goblin a partire dal punto 5 (paragrafo **107**), e se sopravvivi vai al **365**.
Se invece sei INVISIBILE puoi andare subito al **365**.

444

I soldati ti circondano immediatamente. Sono vestiti con le uniformi del Barone, e sul loro scudo nero c'è l'emblema d'argento con la testa di drago. Prima ancora che tu possa reagire vieni colpito e perdi i sensi. Vai al **393**.

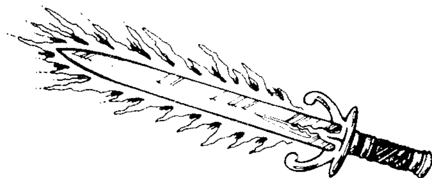


445

Non trovi nessuna porta segreta; invece, il rumore prodotto tamburellando sulla parete ha attirato l'attenzione di qualcuno. Una palla di fuoco sta attraversando il corridoio e sta per investirti!

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ. Se non ce la fai ricevi 8 PUNTI DI DANNO; se ce la fai, ricevi soltanto 4 PUNTI DI DANNO.

Se cadi privo di sensi vai al **321**.
Se sei ancora cosciente e decidi di proseguire verso nord, vai al **465**.
Se prosegui verso sud, invece, vai al **322**.



446

Se usi un INCANTESIMO DI DIFESA, funzionerà come al solito. Tuttavia PASSI agirà soltanto se sei già INVISIBILE, altrimenti i pipistrelli non cadranno nel tranello. Vai al paragrafo **54** e combatti.

Se usi un INCANTESIMO MISTO, funzionerà come al solito. Se usi FLUTTUARE vai al **90**; altrimenti vai al **54** e combatti.

Se usi SONNO, quest'incantesimo non avrà alcun effetto, perché i pipistrelli sono creature non-morte.

Tutti gli altri INCANTESIMI DI ATTACCO funzioneranno come sempre. Vai al paragrafo **54** e combatti.

447

Due ERMELLINI GIGANTI, ciascuno dei quali possiede:

8 PUNTI DI FORZA	8 PUNTI DI AGILITÀ
0 BONUS DI ATTACCO	0 BONUS DI DIFESA
4 PUNTI DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE

Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **271**.
Se perdi coscienza vai al **321**.
Se sconfiggi gli Ermellini Giganti vai al **181**.

448

Devi mettere alla prova la tua FORZA.

Se ce la fai, la porta si apre (vai al **265**).
Se non ce la fai, la porta resta chiusa (vai al **405**).

449

Tira due dadi.

Se il risultato è dispari, il Capitano non crede alla tua storia; vai al **265**.

Se il risultato è pari, il Capitano ti crede e chiude la porta; vai al **141**.

450

Sorprendentemente, quando entri nella radura i cervi non si spaventano e non scappano nella foresta. Anzi, sembrano piuttosto mansueti e indifferenti alla tua presenza. Potrebbe essere facile catturarne uno: un po' di selvaggina allo spiedo sarebbe un buon pranzetto, diverso dalle insipide razioni che ti tocca ingollare ogni giorno! Non c'è segno del proprietario della capanna.



Se decidi di dare un'occhiata alla capanna, vai al **498**.
Se vuoi catturare un cervo vai al **326**.
Se decidi di aprire la porta della capanna senza bussare vai al **46**.

451

Ti sveglia un cigolio proveniente dalla porta. La porta infatti si apre, ed entrano tre Goblin ed un Ermellino Gigante.
Se hai scoperto una porta segreta vai al **23**.
Altrimenti vai al **71**.



452

La ragazza ti ringrazia di cuore per averla salvata, però ti rivela di essere la figlia di un ricco mercante, e di aver raccontato di essere Lady Arowen solo per farsi salvare dalle grinfie del malvagio Sir Roderick e dei suoi soldati. È un brutto contrattempo, ma cerchi di ricavare il massimo che puoi dalla restituzione della ragazza al padre.
Tornato al villaggio ricevi 30 Dobloni d'oro come ricompensa, che puoi utilizzare per comperare altro equipaggiamento mentre sei ancora a Beckford, naturalmente se lo desideri.
Quando lasci il villaggio, se decidi di seguire il torrente Drakenspit verso nord, vai al **146**.
Se invece prendi la strada Romark verso ovest vai al **193**.

453

Ti trovi in un ampio corridoio che porta da nord a sud, con le pareti di pietra levigata e ben lavorata. Nella parete ovest c'è una doppia porta di legno.



Se decidi di proseguire verso nord, dopo un po' il corridoio fa una curva e piega decisamente verso ovest; vai al **462**.
Se decidi di proseguire verso sud vai al **353**.
Se decidi di oltrepassare le porte vai al **417**.

454

ERMELLINO GIGANTE:

10	PUNTI DI FORZA	9	PUNTI DI AGILITÀ
+1	BONUS DI ATTACCO	0	BONUS DI DIFESA
5	PUNTI DI DANNO	0	PUNTI DI POTERE

Tre GOBLIN, ciascuno dei quali possiede:

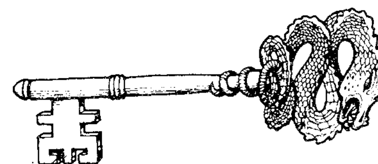
4 PUNTI DI FORZA	5 PUNTI DI AGILITÀ
-1 BONUS DI ATTACCO	+1 BONUS DI DIFESA
3 PUNTI DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE



L'Ermellino e i Goblin ti attaccano tutti insieme.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al paragrafo **2**.
Se batti in ritirata vai al **50**.
Se perdi i sensi vai al **290**.
Se sconfiggi gli avversari vai al **242**.
Se decidi di arrenderti ai Goblin vai al **30**.

455

Con tua gran sorpresa la porta si apre senza problemi. La attraversi... ma, ahimè, cadi in un pozzo profondo! A meno che tu non usi FLUTTUARE la caduta ti provocherà 5 PUNTI DI DANNO.
Il pozzo termina in una sala con un caminetto acceso. Purtroppo cadi nel fuoco, anche se fai di tutto per evitarlo, e ricevi altri 5 PUNTI DI DANNO.
Se perdi i sensi vai al **393**.
Se muori vai al **321**.
Se sei ancora cosciente vai al **351**.



456

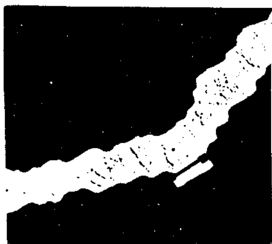
Né INVISIBILITÀ né PASSI funzionano con questo mostro. Torna al **432**.
Gli INCANTESIMI MISTI funzionano, ma senza avere alcun effetto tangibile sulla situazione. Torna al **432**.
Gli INCANTESIMI DI ATTACCO funzionano come al solito, tranne VADE RETRO NON-MORTO. Ritorna al **432** per vedere l'effetto del tuo incantesimo.

457

Nella parete a sud-est scopri una porta segreta. Purtroppo in fondo al corridoio è comparso un Dragone



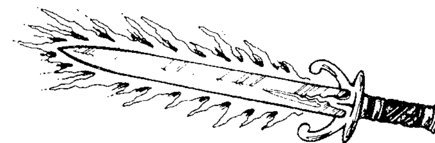
Sputafuoco, che ha appena scagliato una grossa palla di fuoco contro di te!



Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ. Se ce la fai, ricevi solo 3 PUNTI DI DANNO dal fuoco; ma se non ce la fai, ricevi ben 6 PUNTI DI DANNO. Se perdi i sensi vai al **321**.
Se sei ancora cosciente e decidi di proseguire verso nord-est, vai al **397**.
Se decidi di proseguire verso sud-est, oltrepassando la porta segreta, vai al **484**.
Se decidi di proseguire verso sud-ovest vai al **68**.

458

Nel bel mezzo della notte vieni svegliato di soprassalto: c'è un gran movimento sotto il tuo albero. Dai un'occhiata sotto e scorgi un grosso animale peloso con in groppa tre esseri piccolotti, bitorzoluti, ma dalle forme quasi umane. Si tratta di tre Goblin, che indossano un'armatura di cuoio e portano delle spade corte ma molto affilate.
Poni mano alla tua arma, mentre la bestia, che somiglia ad una specie di ermellino o di donnola gigante, comincia ad annusare tutt'attorno alla base dell'albero. Ma per fortuna poco dopo i tre Goblin danno un violento strattone alle redini, e bestia e cavalieri scompaiono al galoppo nella foresta.
Adesso cerchi di riprendere sonno, ma non ce la fai, cosicché il mattino dopo ti sono restituiti solo metà dei PUNTI DI POTERE che avevi finora perduto. Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota, togli un giorno dalla Sezione Tempo nel tuo registro di avventura e continua la tua ricerca di Lady Arowen.



459

Il corridoio è talmente ostruito dai rifiuti che ti è impossibile lanciare con calma l'incantesimo, che quindi non funziona.
Vai al **411** ed inizia a combattere dal punto 5.

460

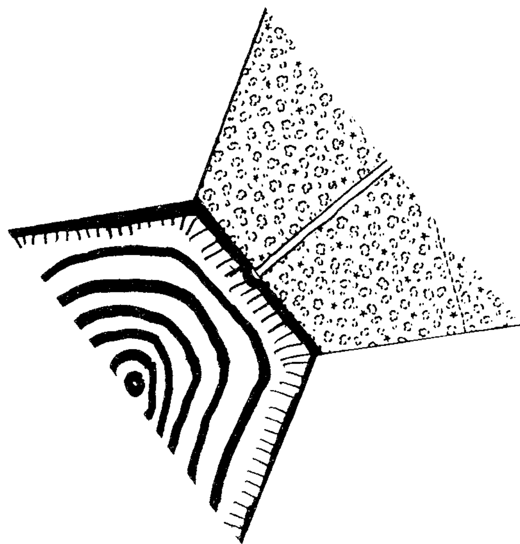
O hai addosso troppo peso, oppure il torrente scorre con più impeto di quanto tu immaginassi: fatto sta che non riesci a nuotare molto bene. Anzi, bevi parecchio, e così perdi 4 PUNTI DI FORZA.
Se i tuoi PUNTI DI FORZA sono giunti a 0 vai al **321**.
Altrimenti vai al **421**.

461

Ti trovi ai margini della foresta, ai piedi di una ripida parete rocciosa. A sud-ovest puoi vedere la vetta del

Dente di Draken ergersi maestosa sulla foresta di Drakenwood, che si estende a perdita d'occhio in ogni altra direzione.

Da nord-est proviene una strada ben segnata, che conduce fino al Dente di Draken inerpicandosi a zig-zag lungo il fianco della montagna, per finire, dopo due tornanti, di fronte ad una enorme doppia porta, incorniciata da un telaio molto ben lavorato e decorato ad intagli. Si tratta chiaramente dell'ingresso principale alla montagna.



Più in alto, circa alla fine della strada, ci sono due guardie ben equipaggiate e armate, nascoste alla vista di chiunque arrivi: ma tu per fortuna sei riuscito a scorgerle.

Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **10**.
Se decidi di scalare la roccia fino alle guardie vai al **58**.
Se cerchi di continuare lungo la strada senza farti vedere dalle guardie, vai al **154**.
Se prosegui verso nord-est vai al **337**.
Se prosegui verso sud-est vai al **481**.
Se prosegui verso nord-ovest vai al **365**.

462

Ti trovi all'estremità occidentale di un ampio corridoio che porta da est a ovest. Ad ovest c'è una porta doppia, leggermente aperta, per cui intravedi un fascio di luce che proviene dall'esterno.



Se vuoi proseguire verso est, il corridoio dopo un po' fa una curva e conduce a sud: vai al **453**.
Se decidi di attraversare la porta verso ovest, vai al **435**.

463

Finisci in mezzo ad un cumulo di spazzatura, e ci rotoli sopra come un sacco di patate. Da sud-est senti provenire il rumore di passi strascicati: alzi lo sguardo e scorgi



una bestiaccia, dall'aspetto di uno scarafaggio, sbucare da una fessura nella parete. Lo Scarafaggio ti attacca!



Prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **131**.
Se hai sconfitto lo Scarafaggio hai le seguenti opzioni:
se vuoi scalare la parete della discarica vai al **227**;
se vuoi entrare nella fessura da cui è uscito lo Scarafaggio vai al **371**;
se vuoi usare PIEDE VOLANTE per uscire da qui vai al **277**;
se vuoi ispezionare il cumulo di detriti, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **75**.

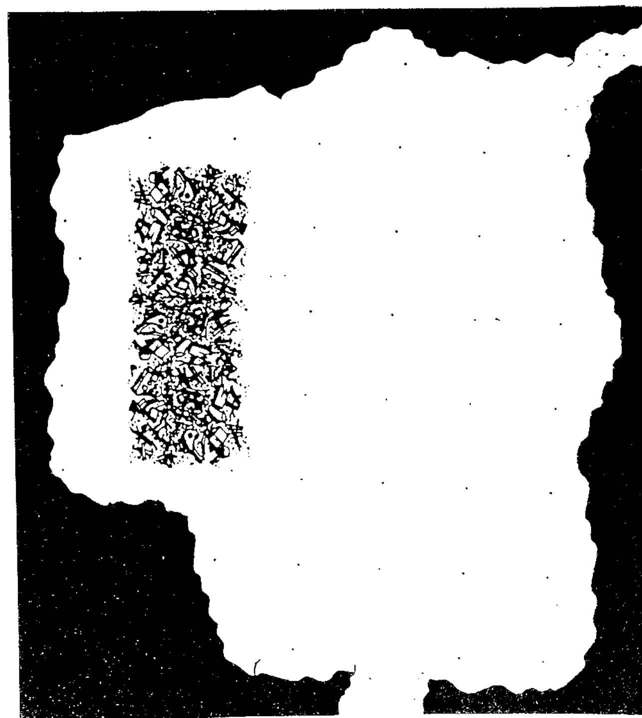
464

Strano a dirsi, ma la porta sembra bloccata; anche quando riesci a chiuderla completamente, l'acqua continua a penetrare. Ora il livello è cresciuto di mezzo metro e più.

Se il livello complessivo dell'acqua è ora superiore ad un metro vai al **404**, ma senza considerare la prima parte.
Se il livello complessivo dell'acqua è ora superiore ad un metro e mezzo vai al **321**.

465

Ti trovi all'ingresso meridionale di un'ampia caverna. A nord-est puoi notare un altro ingresso, mentre nella parete a ovest c'è una rientranza con una catasta di vecchie ossa.



Se decidi di correre da una parte all'altra della caverna, per uscire dall'altro ingresso, vai al **493**.
Se decidi di dare un'occhiata al cumulo di ossa vai al **45**.
Se decidi di proseguire verso sud, tornando nel corridoio, vai al **322**.

466

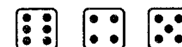
Corri a perdifiato nella foresta, più veloce che puoi. Provi a girarti per un istante, per controllare se il ragno ti è ancora alle calcagna, ma improvvisamente ti senti sollevare con le gambe all'aria! Sei finito in una ragnatela fitta e appiccicosa, che ti si avviluppa addosso sempre più strettamente. Non riesci a muoverti, nemmeno per afferrare un'arma e spezzare i fili di questa trappola, oppure per cercare di lanciare un incantesimo! Non hai scampo.
Tira due dadi.
Se il risultato è pari vai al **254**.
Se è dispari vai al **206**.

467

Lo Scarafaggio Gigante giace morto ai tuoi piedi. Torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

468

Dopo aver percorso un corridoio che sembrava interminabile, ed esser salito e sceso per innumerevoli scale, finalmente giungi davanti ad una porta di pietra. La spingi e ti ritrovi di fronte alla foresta di Drakenwood. Ce l'hai fatta ad uscire dal Dente di Draken!



Dopo aver impiegato mezza giornata per attraversare la foresta, arrivi alla strada Romark; da qui sarà facile arrivare a Beckford.
Se nella Sezione Tempo del registro di avventura sono segnati sette giorni o meno, allora vai al **500**.
Se invece sono stati tolti otto giorni o più, vai al **121**.

469

Mentre attraversi la caverna una stalattite ti piomba addosso. Ricevi 3 PUNTI DI DANNO e torna al **425**.

470

L'orso è ridotto ad un mucchio di carne insanguinata ai tuoi piedi e, cosa strana, non ha ripreso la forma umana. I cervi sono tutti scomparsi nella foresta. Ispezioni il cadavere e poi dai un'occhiata alla capanna, ma non trovi niente di interessante.
Se lo desideri, puoi trascorrere la notte nella capanna. Se decidi di farlo, l'indomani i tuoi PUNTI DI POTERE saranno uguali al tuo PUNTEGGIO DI POTERE, ma devi togliere un giorno dalla Sezione Tempo nel registro di avventura.
Vai al paragrafo **9**. ignorando la prima e l'ultima possibilità di scelta.

471

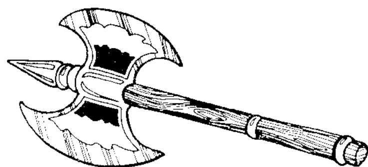
La chiave non è adatta a questa serratura, e purtroppo mette in azione una trappola. Vieni colpito da un getto di acido! Tira due dadi: il risultato corrisponde al danno che ricevi.
Se perdi i sensi vai al **321**.
Altrimenti vai al **283**.

472

Il Nano va su tutte le furie e ti attacca. Aggiungi 2 punti al BONUS DI ATTACCO di Rogo. Vai al **96** e inizia a combattere dal punto 5.

473

Se possiedi una CHIAVE A FORMA DI SERPENTE, vai al **192**. Altrimenti vai al **405**.



474

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ. Se non ce la fai, perdi la presa su un ramo e cadi a terra. Ricevi 2 PUNTI DI DANNO, vai al **22** e inizia a combattere dal punto 5. Se invece ce la fai, sali sull'albero e dai un'occhiata giù ai lupi, che ringhiano e tentano invano di saltare per afferrarti. Dopo mezz'ora le bestie si arrendono e se ne vanno nella foresta, alla ricerca di prede più facili. Scendi dall'albero e torna all'ultimo paragrafo di cui avevi preso nota.

475

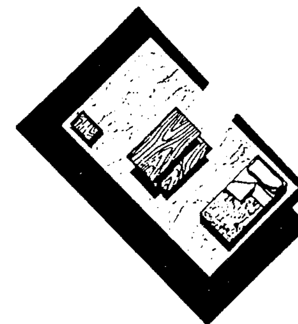
Devi togliere un giorno dalla Sezione Tempo nel registro di avventura. Ma solo metà dei PUNTI DI POTERE che avevi perduto ti vengono restituiti. Vai al **47**.

476

Rogo ti dice che ci sono molti soldati nella Sala, per cui devi usare l'incantesimo INVISIBILITÀ per poter rubare l'ascia sotto il loro naso.
Per arrivare alla Sala devi proseguire verso est lungo il corridoio, finché arrivi ad una porta. Da qui entri in una stalla e, passando dalla porta a est della stalla, prosegui in un corridoio, dove, dopo aver girato a destra, prosegui verso sud. Alla fine del corridoio c'è la Grande Sala. Se prima di andare alla ricerca dell'ascia desideri riposarti qui, prendi nota di questo paragrafo e vai al **335**. Se esci subito dalla stanza vai al **309**.

477

La stanza del Capitano è arredata con sfarzo e molto gusto. In un angolo c'è una grande cassa, e al centro un tavolino con pregevoli intarsi. Sul tavolo è appoggiato un pezzo di carne cruda.



Se vuoi perquisire il cadavere del Capitano vai al **361**. Se decidi di uscire dalla stanza per proseguire verso nord-ovest, vai al **497**.

continua

Se decidi di uscire dalla stanza per proseguire verso sud-est, vai al **169**.
Se decidi di dire alla ragazza che adesso è libera vai al **136**.
Se vuoi aprire la cassa vai al **208**.
Se chiedi alla ragazza a cosa serve quel pezzo di carne cruda, vai al **329**.
Se chiedi alla ragazza se è lei Lady Arowen, vai al **292**.



478

Sali su un albero là vicino e ti prepari a dormire. Tira due dadi.
Se il risultato è dispari vai al **410**.
Se è pari vai al **102**.

479

Narek ti conduce alla stanza del Capo dei Goblin, e te lo indica mentre sta riposando su un giaciglio in un angolo. Narek ti dice che *devi* ucciderlo con un incantesimo.
Se hai 1 o più PUNTI DI POTERE vai al **287**.
Altrimenti vai al **239**.

480

Dopo un violento combattimento, che si svolge con alterne vicende anche in diversi corridoi vicini, finalmente riesci a eliminare il Minotauro. L'unico oggetto di valore che il mostro possiede è una grossa ascia bipenne.
Se vuoi prenderla, annotala sul registro di avventura e poi vai al **41**.
Se invece l'ascia non ti interessa vai al **349**.



481

Sei nel cuore della foresta, su uno stretto sentiero che conduce da sud-est a nord-ovest, e che sembra poco frequentato, perché ai lati è quasi del tutto coperto da erbacce. Verso sud-ovest il Dente di Draken si erge maestoso sulla foresta di Drakenwood. Se hai lasciato Beckford questa mattina è giunta l'ora di cercare un giaciglio per la notte, poiché il sole sta già tramontando. Prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **286**.
Se decidi invece di proseguire verso sud-est vai al **385**.
Se decidi di proseguire verso sud-ovest vai al **125**.
Se decidi di proseguire verso ovest vai al **221**.
Se decidi di proseguire verso nord-ovest vai al **337**.
Se decidi di fermarti qui a dormire, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **122**.

482

Devi mettere alla prova la tua AGILITÀ.
Se non ce la fai, ricevi 2 PUNTI DI DANNO dalla caduta. Vai al **386**.
Se ce la fai, tira due dadi. Se il risultato è dispari vai al **78**; se è pari vai al **126**.

483

Anche se tu non vedi più le guardie loro devono averti notato, perché ti hanno preparato una bella sorpresa; infatti una valanga di massi rotola giù per la strada, verso di te!

Se ti metti a correre lungo un sentiero che sale sul fianco della montagna, vai al **243**.

Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **291**.

Se decidi di scalare la parete rocciosa per sfuggire ai massi vai al **399**.



484

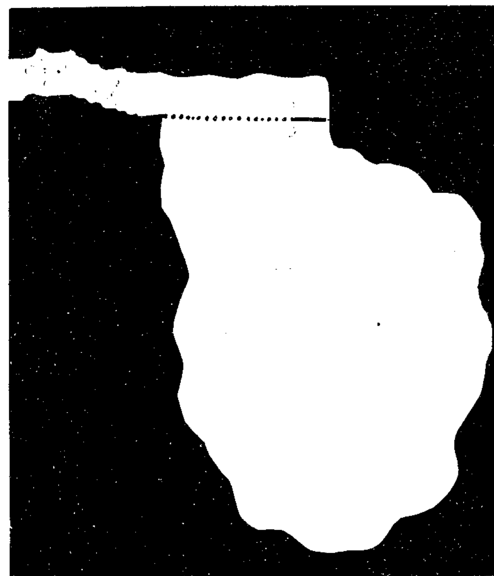
Ti trovi alla base di una scala a chiocciola. Di fronte a te, nel muro a nord-ovest, c'è una porta.

Se sali le scale vai al **72**.

Se passi dalla porta, questa si chiude senza lasciar tracce. Vai al paragrafo **85**.

485

Ti trovi all'estremità ovest di un corridoio che conduce da est ad ovest. Il pavimento del corridoio è di terra battuta e le pareti sono di pietra scalpellata rozzamente. Guardando verso ovest vedi una porta nella parete nord. A sud, dietro una inferriata chiusa a chiave, due Goblin armati di frusta fanno la guardia ad alcune persone. Non riesci a vedere distintamente quelle figure, che comunque impugnano dei picconi e sembrano intente a scavare la roccia viva. Capisci che si tratta di schiavi, che i Goblin frustano perché lavorino di più.



Se vai verso ovest vai al **245**.

Se possiedi una CHIAVE DEI GOBLIN e vuoi usarla per aprire la cella, vai al **171**.

Se vuoi usare SONNO vai al **219**.

486

Due VIPERE DI FIUME, ciascuna delle quali possiede:

5 PUNTI DI FORZA	4 PUNTI DI AGILITÀ
0 BONUS DI ATTACCO	0 BONUS DI DIFESA
2 PUNTI DI DANNO	0 PUNTI DI POTERE



Le vipere combatteranno contro di te contemporaneamente.
Se vuoi usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al paragrafo **82**.
Se decidi di nuotare verso il pontile di attracco vai al **130**.
Se sconfiggi le vipere vai al **178**.
Se perdi i sensi vai al **321**.
Se nuoti verso la riva opposta a quella del pontile vai al **274**.

487

I soldati giacciono cadaveri ai tuoi piedi. Frughi i corpi ma trovi soltanto una lunga spada, una cotta di maglia, uno scudo e una daga. Se desideri aggiungere qualcuna di queste armi al tuo equipaggiamento, annotala nel registro di avventura. Frugando ancora trovi 13 Dobloni d'oro.
Lì intorno scopri una porta segreta nella parete rocciosa.
Se vuoi entrare da questa parte vai al **462**.
Se preferisci scendere lungo la strada verso la foresta, vai al **74**.
Se decidi di salire fino alla fine della strada vai al **14**.

488

I soldati non ti credono. Vai al **444**.

489

Ti trovi in un largo corridoio, dalle pareti di roccia scavata rozzamente e il pavimento di terra battuta. Il corridoio corre in direzione est-ovest. Dall'estremità occidentale, attraverso una porta aperta, proviene un intenso fascio di luce. Verso est, invece, c'è una robusta doppia porta di legno nella parete a nord. Un piccolo e stretto corridoio si dirama verso sud. Alla fine di questo corridoio secondario si trova una piccola sala, in cui tre Goblin sono intenti a giocare a carte su un tavolino di legno grezzo. I tre sono così assorti nel gioco che non si sono accorti di te.



Se decidi di proseguire verso ovest, verso la porta che dà all'esterno, vai al **441**.
Se decidi di proseguire verso est, vai al **53**.
Se prosegui verso est alla ricerca di una porta segreta, vai al **15**.
Se decidi di andare verso sud per attaccare i Goblin, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **63**.
Se decidi di andare verso sud e usare un incantesimo contro i Goblin, scrivi il nome dell'incantesimo, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **111**.
Se decidi di andare verso sud per dire ai Goblin che tu



sei uno dei fedelissimi di Sir Roderick e che rechi un messaggio per il loro Capo, vai al **159**.
Se giungi a questo paragrafo dopo aver attaccato e sconfitto i Goblin, vai al **133**.

490

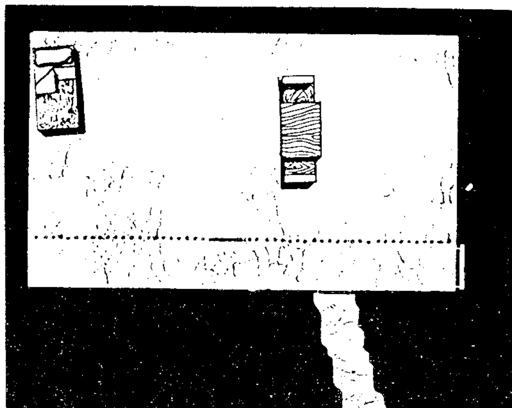
Tira due dadi.
Se il risultato è pari vai al **198**.
Se è dispari vai al **246**.

491

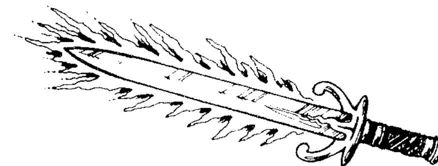
Metti alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai vai al **281**.
Se non ce la fai vai al **359**.

492

Ad un'estremità di una parete scopri una porta segreta. La apri frettolosamente, la attraversi portandoti dietro Lady Arowen, e ti chiudi la porta alle spalle.



Se decidi di dormire qui dentro, prendi nota del numero di questo paragrafo e vai al **335**.
Se decidi di aspettare un po' e poi di aprire nuovamente la porta segreta, vai al **56**.
Se decidi di scendere a sud per il corridoio, vai al paragrafo **88**.



493

Metti alla prova la tua AGILITÀ.
Se ce la fai, ricevi solo 3 PUNTI DI DANNO dalla palla di fuoco che ti sibila accanto.
Se non ce la fai ricevi 6 PUNTI DI DANNO.
Se perdi i sensi vai al **321**.
Se invece sei ancora cosciente, scorgi un Dragone Sputafuoco su un cumulo di ossa, nella rientranza della parete occidentale. È lungo sei metri, ed è coperto da dure squame, rosse e lucenti.
Se decidi di scappare vai al **177**.
Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al paragrafo **81**.
Se attacchi il Dragone Sputafuoco vai al **112**.

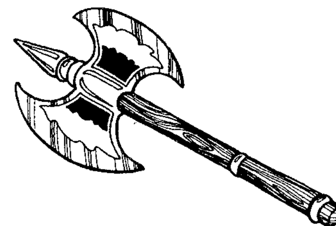
494

Se i pipistrelli sono morti, annota sul tuo registro di avventura le cose che desideri prendere e vai al **385**.
Altrimenti vai al **398**.



495

Apri la porta piano piano, ma mentre dai un'ultima occhiata per assicurarti che il corridoio sia vuoto, ti senti afferrare ad una mano e trascinare nella stanza. Ti risollevi, e scopri con orrore che nella stanza ci sono due Ermellini Giganti che ti guardano famelici. Uno dei due bestioni ha chiuso la porta della stanza, cosicché non puoi scappare da nessuna parte.
Devi combattere contro gli Ermellini.
Vai al **447**.



496

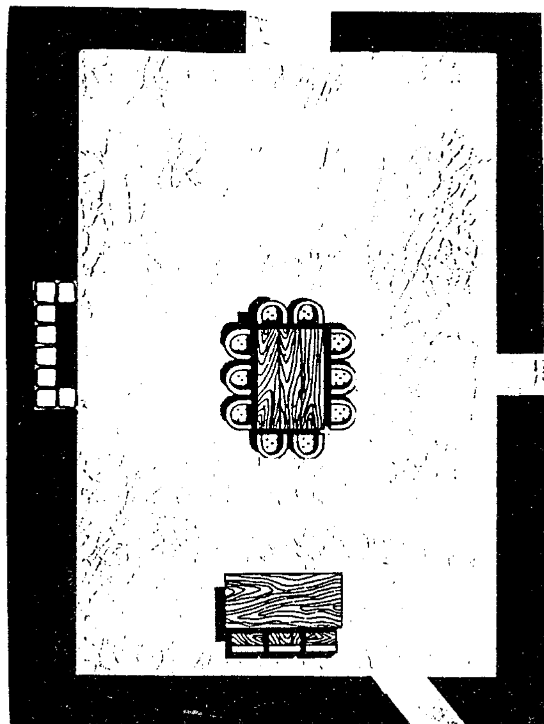
DEMONE SERVITORE:

7 PUNTI DI FORZA	7 PUNTI DI AGILITÀ
0 BONUS DI ATTACCO	+2 BONUS DI DIFESA
2 PUNTI DI DANNO	(3) PUNTI DI POTERE

Ogni volta che il Demone ti colpisce vai al **60**.
Se decidi di dartela a gambe vai al **328**.
Se usi un incantesimo, scrivine il nome e vai al **92**.
Se perdi i sensi vai al **61**.
Se sconfiggi il Demone Servitore vai al **120**.

497

Ti trovi alla fine di un corridoio che dà nella Grande Sala, piena dei soldati di Sir Roderick. Ci sono tre ingressi alla Sala, uno da nord, uno da est e uno da sud-est. All'estremità occidentale della Sala c'è un grande caminetto, e sopra il caminetto è appesa l'ascia dei Nani.

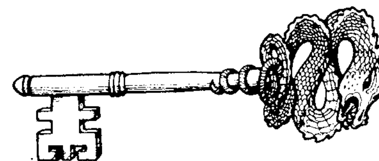


Se vuoi entrare nella stanza, dicendo che rechi un messaggio da parte di Sir Roderick, vai al **20**.

Se dichiari di essere un soldato della guarnigione, reclutato da poco, vai al **488**.

Se cerchi di entrare furtivamente nella stanza, vai al **444**.

Se decidi di usare un incantesimo, scrivine il nome e vai al **64**.



498

Senti un grido alle tue spalle. Ti volti, e dai margini della foresta vedi un vecchio grinzoso che, sorreggendosi con un bastone, viene verso di te. Ha il volto rabbuiato, e ti chiede se tu sia un cacciatore; ma si rasserena un po' quando gli rispondi di no.

Il vecchio ti racconta di essere un eremita, anche se di tanto in tanto si reca a Beckford per vendere le erbe raccolte nella foresta di Drakenwood. Non sa nulla di cavalieri o del Dente di Draken, ma ti confessa di avere talvolta dei problemi con i lupi che vengono da nord, con i ragni giganti che vengono da ovest e i cacciatori da sud. Siccome tu non sei un cacciatore, ti offre ospitalità fino al mattino seguente.

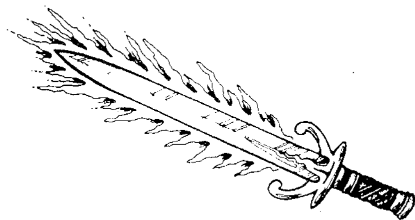
Se accetti l'offerta vai al **258**.

Se ritieni che il vecchio possa sapere più di quello che ti ha detto, e dunque lo minacci perché ti racconti tutto, vai al **114**.

continua



Se preferisci dare del denaro al vecchio perché ti dia più informazioni, e se possiedi denaro o beni per almeno 2 Dobloni d'oro, vai al **210**.
Se rifiuti gentilmente l'offerta del vecchio, vai al **9**.



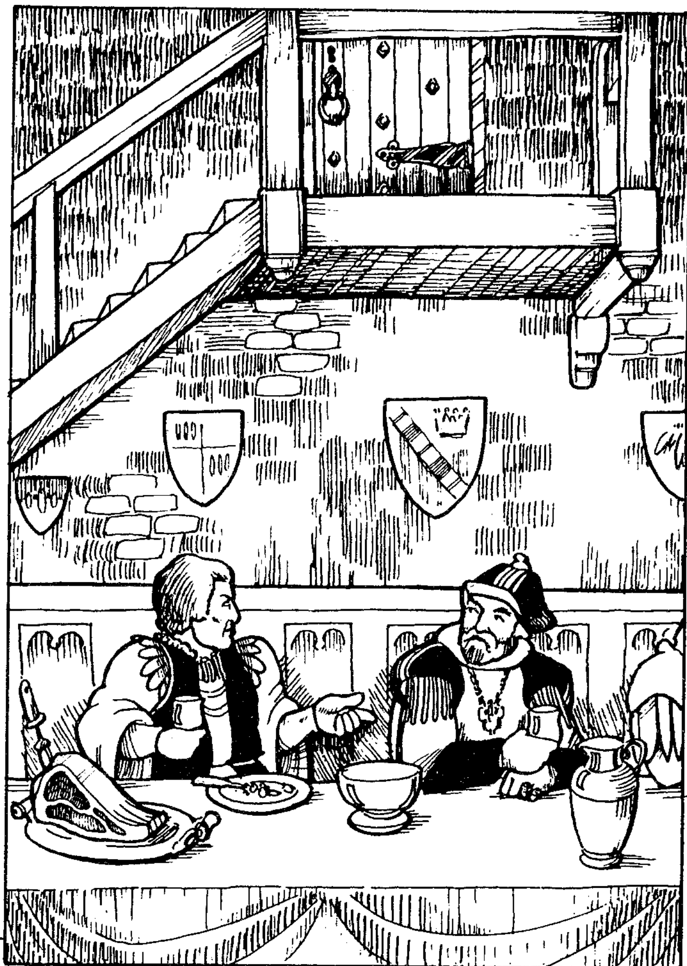
499

Mentre attraversi la sala, inciampi su qualcosa che attrae l'attenzione dei Goblin. Vai al **351**.

500

Quando arrivi alle porte di Beckford, e dici al sergente di guardia che desideri accompagnare Lady Arowen al castello, il soldato manda immediatamente a chiamare il Siniscalco. E mentre aspetti il Siniscalco, il sergente ti fa mille complimenti: quale differenza rispetto all'ultima volta che sei stato qui a Beckford!
La notizia del salvataggio di Lady Arowen si diffonde in un lampo, e quando ti incammini assieme al Siniscalco verso il castello, la strada è piena di gente che ti saluta festante. Vengono mandati dei messaggeri per avvisare il Conte, il Duca e il Barone.
Questa sera tutta Beckford terrà un sontuoso banchetto pubblico in tuo onore.

Lady Arowen ti è profondamente grata per averla salvata dalle orribili segrete di Zandabar e dalle grinfie dell'odioso Sir Roderick, e insiste affinché tu sia ospite d'onore al suo matrimonio. Inoltre farà in modo che tu venga ricompensato adeguatamente.
A quanto pare la tua avventura, iniziata alla ricerca di fama e ricchezza, si è conclusa abbastanza bene...



EPILOGO

Le nozze fra Lady Arowen e il Duca di Romark sono state un avvenimento straordinario specialmente per te, poiché eri tu l'ospite d'onore. I festeggiamenti si sono protratti per giorni e giorni, con giochi e banchetti memorabili, durante i quali hai potuto assaggiare piatti di cui non avevi nemmeno mai sentito parlare!
Ci sono stati tornei, esibizioni di animali ammaestrati, di menestrelli, di saltimbanchi, di giocolieri e di funamboli di ogni sorta. C'è stato persino un menestrello che ha cantato una ballata, il cui argomento erano le gesta eroiche del cavaliere che ha salvato la bella Lady Arowen dalle grinfie del diabolico stregone Zandabar e dal malvagio Sir Roderick!
L'aspetto più piacevole dei festeggiamenti è stata naturalmente l'ammirazione e il rispetto che tutti gli invitati ti hanno dimostrato.
La ricompensa è stata davvero principesca: non ti basterebbero due carrozze per portarti dietro tutte le ricchezze ricevute dal Conte e dal Duca, mentre dal Barone hai avuto in dono tutte le terre e i castelli del fratello ribelle, Sir Roderick.
Ma ora i festeggiamenti volgono alla fine, e il Conte e il Barone ti hanno chiesto ancora una volta di narrare dettagliatamente le tue avventure; specialmente alcune delle cose che ti sono capitate, e che a loro sembrano

interessare particolarmente. I due nobili si crogiolano al pensiero delle tue imprese gloriose, mentre discutono dei loro affari di stato. Il Conte ad un certo punto ordina del vino speciale, mentre tu non badi più alla conversazione e guardi assorto dalla finestra...

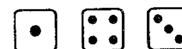
"Quel maledetto Signore del Fuoco!" tuona il Conte, rispondendo ad una domanda del Barone. "Compie saccheggi e scorrerie senza che nessuno glielo impedisca. Non so più cosa fare! Ho mandato un'intera armata per assediare il suo castello; ma solo un quarto dei soldati sono tornati vivi, raccontando di aver visto tutto a un tratto il terreno intorno a loro bruciare al comando del Signore del Fuoco. E non erano neanche arrivati a due leghe dal castello!"

"Così i suoi scagnozzi sono liberi di assalire e razziare le carovane di mercanti che passano sulle nostre terre".

"Ahimè, uno dei miei più valorosi capitani è stato catturato un mese fa, ed è morto in una di quelle sedute di tortura che il tiranno maledetto organizza per il suo sadico piacere" replica il Conte.

Il Barone riflette pensoso. Poi continua il suo discorso. "La magia nera del Signore del Fuoco è troppo potente per essere vinta dalle spade dei nostri soldati. Ma forse un cavaliere solitario, valente e ardito, e capace di usare la magia, potrebbe riuscire in un'impresa in cui gli eserciti hanno fallito. Sembra che l'unico modo di penetrare nella cittadella fortificata sia di farsi catturare. Già, ma una volta là dentro, come fare per distruggere la fonte del suo enorme potere? E dove potremmo poi trovare un eroe così coraggioso..."

A queste parole, il Conte e il Barone si voltano verso di te con espressione di attesa.



Il favore dei nobili è così volubile! Possono dare con la stessa facilità con cui possono prendere; e improvvisamente capisci che, se vuoi goderti in pace le tue ricchezze, prima dovrai entrare nella fortezza del SIGNORE DEL FUOCO!

NOME:~

PUNTEGGIO DI FORZA

PUNTI DI FORZA

BONUS DI ATTACCO

PUNTEGGIO DI AGILITÀ

PUNTI DI AGILITÀ

BONUS DI DIFESA

PUNTEGGIO DI POTERE

PUNTI DI POTERE

ARMA N.1 .... PUNTI DI DANNO

ARMA N.2 .... PUNTI DI DANNO

ARMA N.3 .... PUNTI DI DANNO

ARMATURA

BONUS DI DIFESA

SCUDO

BONUS DI DIFESA TOTALE

EQUIPAGGIAMENTO

LANTERNA

TESORO
(DENARO, GEMME, ECC.)

SEZIONE TEMPO

GIORNI

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

NOME:~

PUNTEGGIO DI FORZA

PUNTI DI FORZA

BONUS DI ATTACCO

PUNTEGGIO DI AGILITÀ

PUNTI DI AGILITÀ

BONUS DI DIFESA

PUNTEGGIO DI POTERE

PUNTI DI POTERE

ARMA N.1 .... PUNTI DI DANNO

ARMA N.2 .... PUNTI DI DANNO

ARMA N.3 .... PUNTI DI DANNO

ARMATURA

BONUS DI DIFESA

SCUDO

BONUS DI DIFESA TOTALE

EQUIPAGGIAMENTO

LANTERNA

TESORO
(DENARO, GEMME, ECC.)

SEZIONE TEMPO

GIORNI

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

NOME:

PUNTEGGIO DI FORZA

PUNTI DI FORZA

BONUS DI ATTACCO

PUNTEGGIO DI AGILITÀ

PUNTI DI AGILITÀ

BONUS DI DIFESA

PUNTEGGIO DI POTERE

PUNTI DI POTERE

ARMA N. 1 .... PUNTI DI DANNO

ARMA N. 2 .... PUNTI DI DANNO

ARMA N. 3 .... PUNTI DI DANNO

ARMATURA — BONUS DI DIFESA

SCUDO

BONUS DI DIFESA TOTALE

EQUIPAGGIAMENTO

LANTERNA

TESORO
(DENARO, GEMME, ECC.)

SEZIONE TEMPO

GIORNI

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

NOME:

PUNTEGGIO DI FORZA

PUNTI DI FORZA

BONUS DI ATTACCO

PUNTEGGIO DI AGILITÀ

PUNTI DI AGILITÀ

BONUS DI DIFESA

PUNTEGGIO DI POTERE

PUNTI DI POTERE

ARMA N. 1 .... PUNTI DI DANNO

ARMA N. 2 .... PUNTI DI DANNO

ARMA N. 3 .... PUNTI DI DANNO

ARMATURA — BONUS DI DIFESA

SCUDO

BONUS DI DIFESA TOTALE

EQUIPAGGIAMENTO

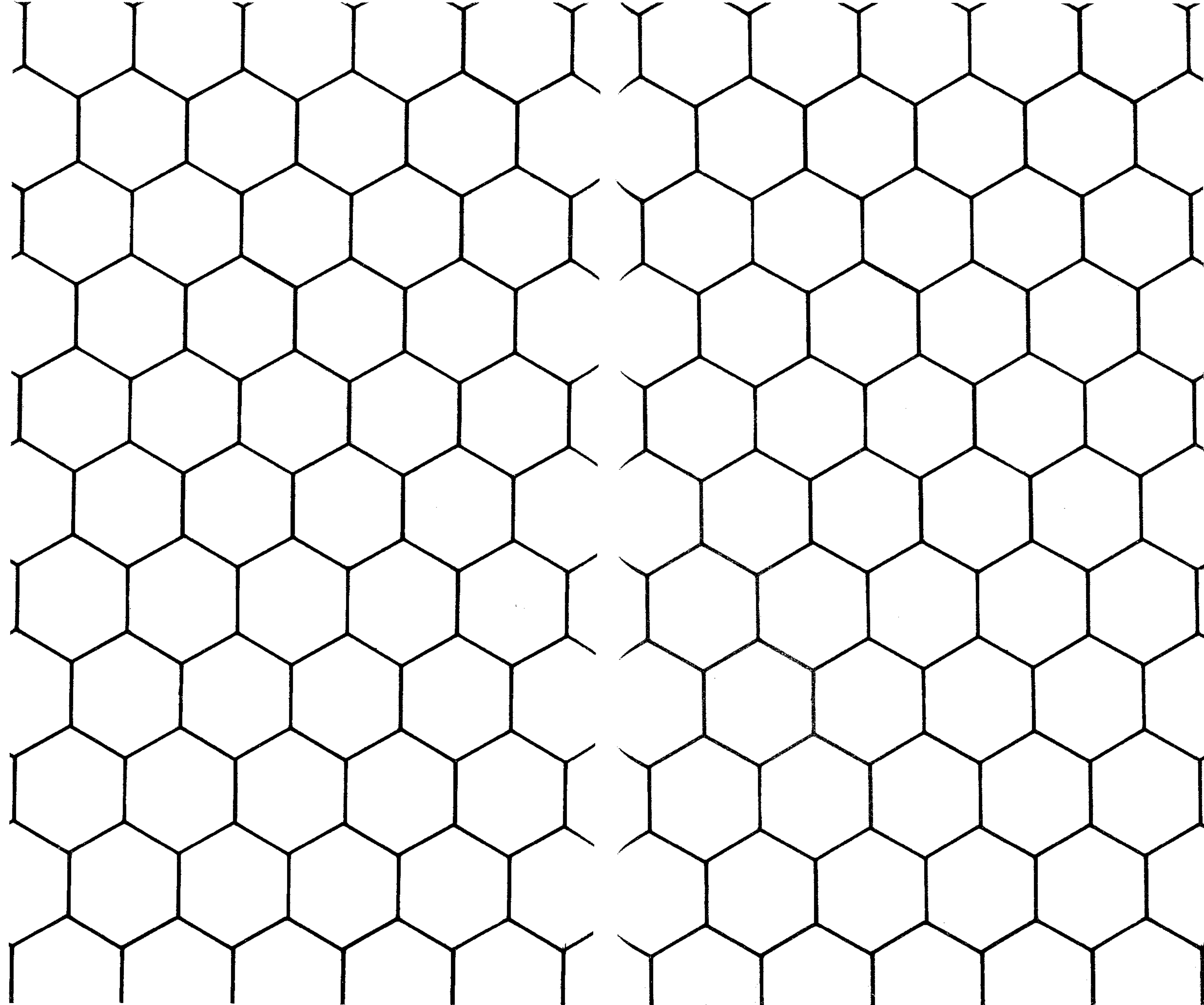
LANTERNA

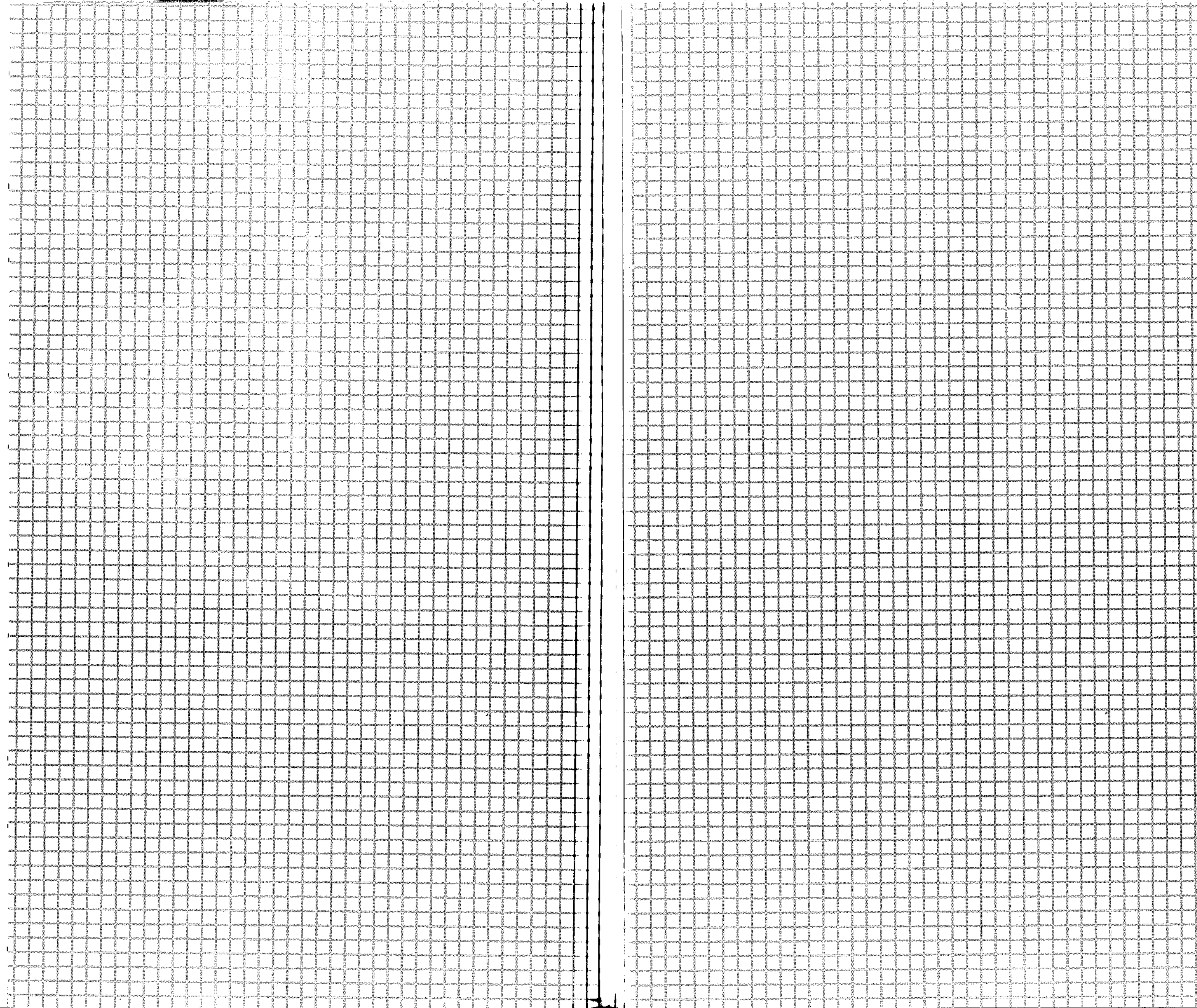
TESORO
(DENARO, GEMME, ECC.)

SEZIONE TEMPO

GIORNI

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10





TRADIMENTO A DRAKENWOOD

1



unicorno

Una classica ambientazione fantasy, tra foreste tenebrose e fortezze inespugnabili, con una straordinaria libertà di azione e movimento.

In questo libro il protagonista sei tu.
Lady Arowen è stata rapita, ed ora suo padre minaccia di far scoppiare una guerra se la ragazza non verrà restituita incolume. Ma chi è il vero rapitore? E dove è stata nascosta la sventurata giovane? Hai solo sette giorni di tempo per esplorare la foresta di Drakenwood, un vero labirinto vegetale in cui si celano le insidie più imprevedibili: non c'è altro modo per trovare il nascondiglio di Lady Arowen, liberando così la gente di queste pacifiche contrade dall'incubo della guerra imminente.

In questo libro il protagonista sei tu.
Segui le tracce dell'Unicorno...

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-538-1



70685381

L. 11.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu